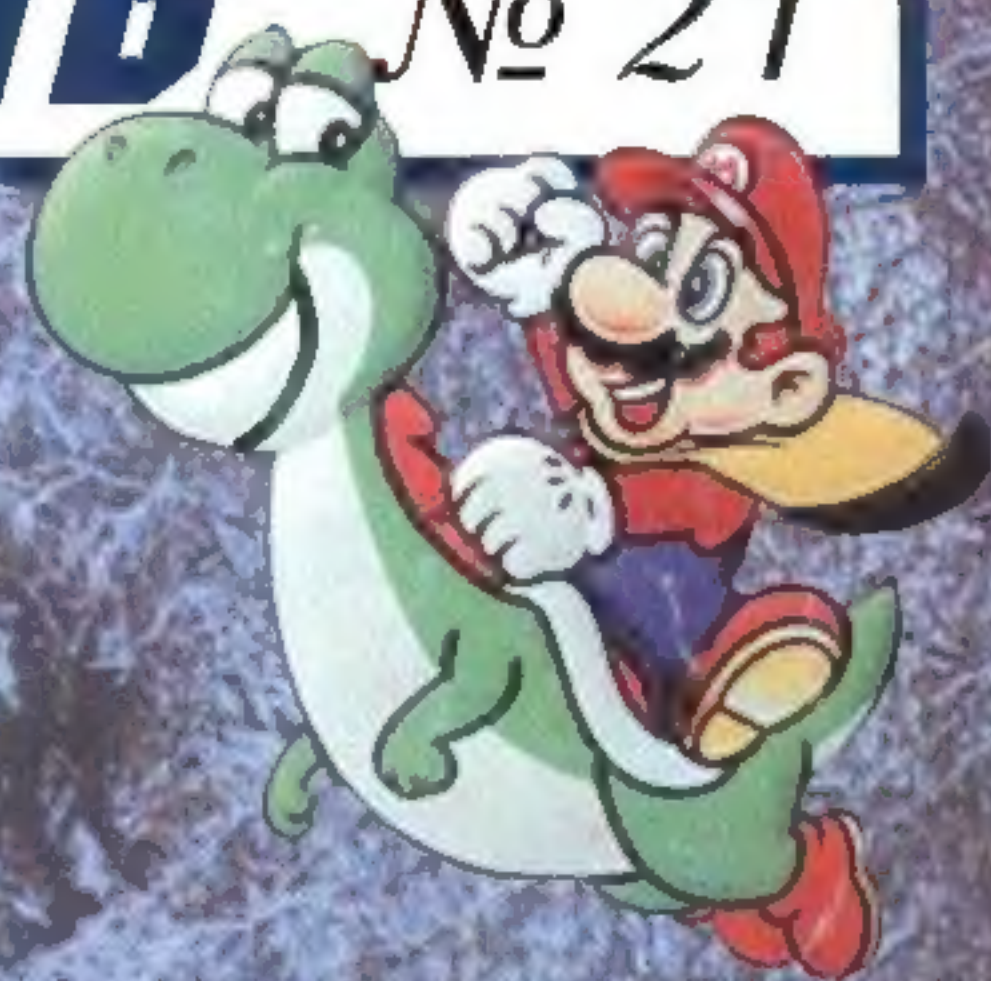


Dendy

НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

№ 21



С Новым календарем -
с Новым Годом!

5-28

SUPER NINTENDO

29-46

MEGA DRIVE

55-69

Dendy

70-85

GAME BOY

Scanned Angel82

KILLER INST

CHIEF THUNDER (ШЕФ ТАНДЕР)

Возраст: 92 года.
Рост: около 188 см.
Вес около 126 кг.



CINDER (СУНДЕР)

Возраст: 31.
Рост: около 188 см.
Вес около 88 кг.



T. J. COMBO (ТУ ДЖЕЙ КОМБО)

Возраст: 26 лет.
Рост: около 184 см.
Вес около 99 кг.



B. ORCHID (БИ ОРХИД)

Возраст: 23 года.
Рост: около 174 см.
Вес около 56 кг.



П Р И Г О Т О В Ь С Я

PER NINTENDO ТЫ КУПИЛ?
R INSTINCT ИМЕТЬ ОБЯЗАН!

INSTINCT



ONLY FOR
SUPER NINTENDO
СОВЕРШЕННАЯ ИГРОВАЯ СИСТЕМА



SPINAL (СПАЙНАЛ)

Возраст: 2650 лет.
Рост: около 170 см.
Вес около 49 кг.



JACO (ЯГО)

Возраст: 21 год.
Рост: около 174 см.
Вес около 86 кг.



SABREWOLF (САБРЕВУЛЬФ)

Возраст: 95 лет.
Рост: около 162 см.
Вес около 408 кг.



RIPTOR (РИПТОР)

Возраст: 9 лет.
Рост: около 210 см.
Вес около 317 кг.

CLACIUS (ГЛАЦИУС)

Возраст: неизвестен.
Рост: около 192 см.
Вес около 136 кг.



FULCORE (ФУЛКОР)

Возраст: 1 год.
Рост: около 200 см.
Вес около 253 кг.

Н О В О М У Б О Ю !

ГДЕ И ЧТО в Dendy

НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Super Nintendo

Doom
Rise of the Robots
Super Battle Tank 2
Mickey Mania
Axelay
Indiana Jones
Greatest Adventures
Beauty & The Beast
ВИДЕОСТАДИОН
NBA Jam T.E.
ХИТ-ПАРАД
БЛОКНОТ
ДИГГЕР

Как приятен рык разъяренных чудовищ!
Бунт мультизадачных и ультразумных.
Супертанку и "Команчи" не страшно!
Попрыгай на лысине безумного доктора.
Пролетая над гнездом старушки. Земли.

На пути к Судьбе хлыст - достойное оружие.
Старуха постучала темной ночью...

Не объежся "горячих таблеток".

Mega Drive

Demolition Man
Star Trek:
The Next Generation
SeaQuest.
Golden Axe 3
King of Monsters 2
James Pond 3
ВИДЕОСТАДИОН
NBA Showdown '94
ХИТ-ПАРАД
БЛОКНОТ
ДИГГЕР

Сталлоне разморожен и к бою готов!
Отзвуки прошлого - это не звуки му...
Через 22 года ты станешь капитаном
Заточите золотые топоры!
Скажи: "Кили-кили", получишь в глаз.
С голыми руками много не навоюешь.

В этом шоу даунов нет!

Game-общезитие

Stargate.

Пойди туда - Ра знает куда.

Dendy

Aladdin
Ninja Reukenden 3
Metal Gear
Boat Duel
Widget
ВИДЕОСТАДИОН
Super Basketball
ХИТ-ПАРАД
БЛОКНОТ
ДИГГЕР

Найди свою волшебную лампу.
Жикэнден, открой личико!
Один в джунглях на металлических ногах.
Мы на лодочке катались...
НЛОнавт Синая.

Баскетбол - игра для черных!

Game Boy

Batman Forever
BC Kid 2
Solitaire Fun Pack
Juassic Park 2
Qix
ВИДЕОСТАДИОН
NBA Jam
ХИТ-ПАРАД
БЛОКНОТ
ДИГГЕР

Бэтмэн жил, Бэтмэн жив, Бэтмэн будет жить!
На луне хорошо!
Здесь крапленых карт не бывает!
По динозаврам - пли!!!
От Маркера к Паркеру.

Олажьювон из серой коробочки.

ЩАС СПОЮ.
ДИЛЕРСКИЙ ДОГОВОР.
Я ВАМ ПИШУ...
ТОЛЬКО ДЛЯ ОТЛИЧНИКОВ.
АНКЕТА.

© Журнал "Dendy - Новая Реальность",
№ 21 (декабрь 1995 г.)
Зарегистрирован в Роспатенте по печати РФ.
Регистрационный № 014029 от 17.08.95.
Формат 60x90/8, офсет
Тираж 30 000 экз.
Цена договорная.

Издатель:
АОЗТ Dendy (Россия)
Текст, заголовки, рубрики, состав:
АОЗТ Dendy (Россия)
Верстка, дизайн, оригинал - макет:
ТОО "А - Б - Студия" (Россия)
Цветоделение, печать:
Kentia Holdings, Ltd (Ирландия)
Печать:
Strohal GmbH (Австрия)

Редакционный Совет:
Виктор Савюк
Алексей Рогатинский
Андрей Савин
Андрей Никифоров
Андрей Барковский
Олег Титов

И.о. главного редактора
Андрей Барковский

Над номером работали:
(в алфавитном порядке)
Сергей Астафуров
Андрей Барковский
Наталья Большакова
Олег Давидович
Павел Лабазов
Александр Майоров
Дмитрий Резников
Андрей Савин
Анна Ситкова
Игорь Тарасов
Влад Швердинский (и его подруга Алена)

Special Thanks Наталье Ефремовой и мужу ее
Озеру Дмитрию за неимоверные усилия и помощь в
создании иллюстративного ряда журнала.

Издатель и Редакция "Dendy - Новая Реальность".
Для писем: Россия 121170, Москва - 170,
журнал "Dendy - Новая Реальность"
Тел. (095) - 249 8223, 249 8424.
Факс (095) - 249 8425.
E-mail - 210 @dendy.msk.ru
Распространение: (095) - 249 8423, 249 8424.
Опт - АОЗТ Dendy, оптовый офис (ул. Поклонная 14),
мелкий опт - магазины Dendy (ул. Красная Пресня 34;
переход м "Театральная" - ГЗМ)
Реклама в журнале: (095) - 956 1170, 249 8424.

Консультации по играм
(с 14.00 до 18.30): (095) - 245 1996 (6 линий).

Журнал распространяется в 43 городах России,
а также в Алма-Ате, Киеве, Минске, Риге, Таллинне.

Права владельца зарегистрированных товарных знаков Dendy® и
Новая Реальность® охраняются законом.
Перепечатка или иное воспроизведение любой части журнала
допускается только с письменного разрешения редакции.
Ответственность за содержание рекламных материалов несут
рекламодатели.

Редакция приглашает к сотрудничеству:
* профессиональных и самодеятельных авторов,
пишущих о видеоиграх
* распространителей журналов, и т.ч. создающих
коллективы.

Издатель и Редакция убедительно просят читателей не
обращаться с просьбами выслать видеоприставки, игровые
картриджи и прочий ассортимент Торговой Сети Dendy.

Если Ваши товары или услуги предназна-
чены для детей и подростков -

отдел рекламы АОЗТ Dendy предлагает:

расылку информационных материалов фирм в ад-
реса покупателей видеоигр!

Объем собственной базы детской целевой аудитории - 400000 адресов
(40% - Москва и область)

вложение рекламных материалов фирм в товары от
Dendy.

Ежедневно в торговой сети Dendy реализуется до 5000 приставок!

размещение рекламы фирм в ежемесячном журнале
"Dendy - Новая Реальность".

размещение или распространение рекламных объяв-
лений в фирменных магазинах Dendy в Москве и фир-
менных отделах Dendy в Чебоксарах, Владимире, Каза-
ни, Калуге, Сургуте, Оренбурге, Твери, Ульяновске,
Красноярске, Уфе.

Число всех посетителей магазинов Dendy в Москве - до 10000 чел./дн.

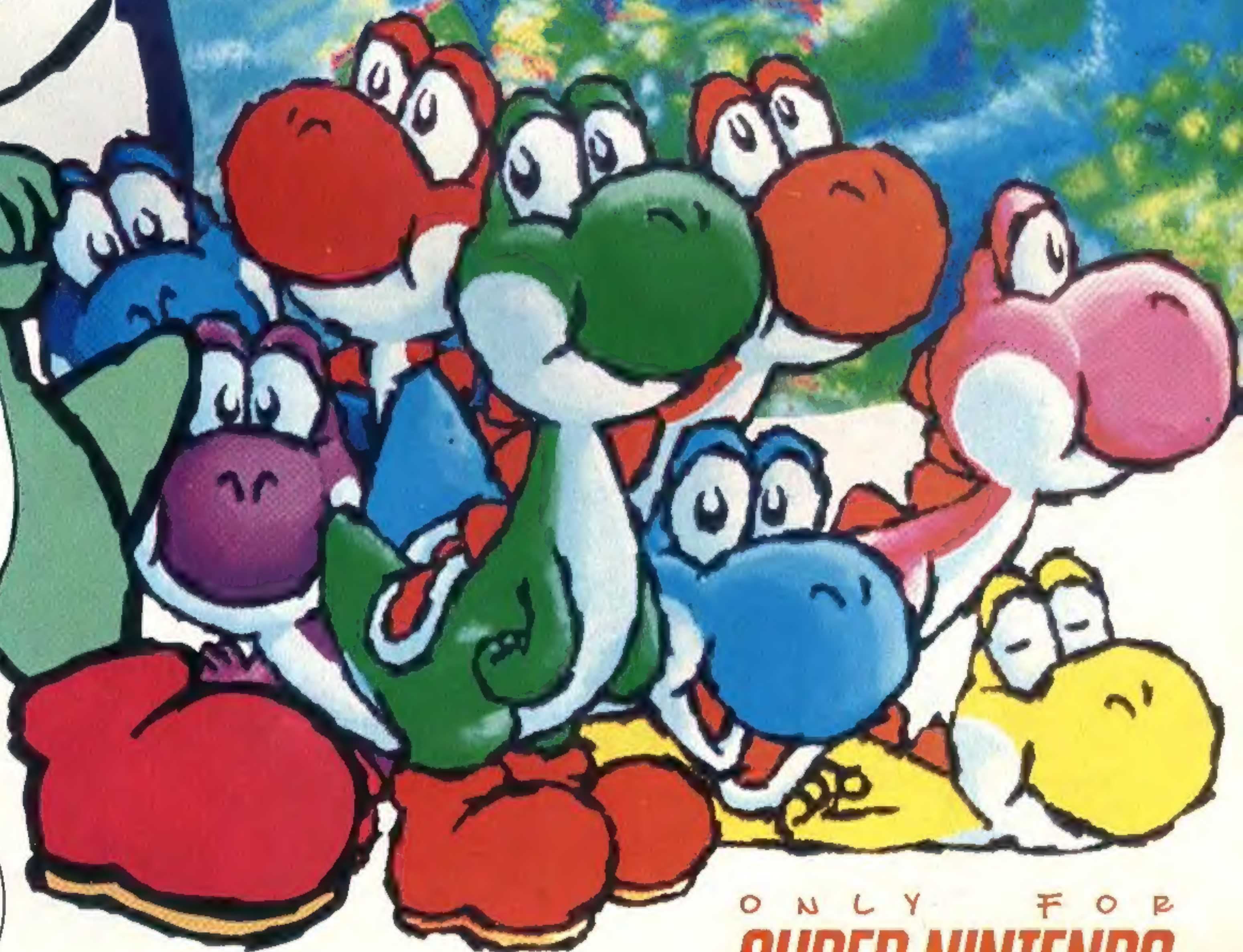
Телефон для справок: 956-1170

ХИТ СЕЗОНА:

в Японии за 2 месяца
продано 1,5 миллиона
картрижей

YOSHIS SUPER MARIO WORLD 2 ISLAND

- > 60 уровней
- > 130 противников
- > Технология Super FX2
- > Новая скорость игры
- > Огромные боссы
- > Превращение героев
- > Многоуровневые фоны
- > Морфинги и другие спецэффекты
- > Множество скрытых игр и секретов



ONLY FOR
SUPER NINTENDO
СОВЕРШЕННАЯ ИГРОВАЯ СИСТЕМА

Уважаемые читатели! Пишут к вам не менее уважаемые (как мы надеемся!) "писатели", то бишь редакция журнала "Dendy - Новая Реальность". В предверии наступающего праздника весь состав нашего коллектива в один голос говорит:

Поздравляем наших читателей и всех фэнов видеоигр с Новым 1996 годом!

Фирма Dendy и редакция журнала желают стать заслуженными мастерами (или в крайнем случае мастерами международного класса) в таком виде спорта как "видеоигры". Мы надеемся что обновленные выпуски журнала пришлись вам по вкусу. Извините, если сможете, за ошибки и недочеты, встретившиеся в номерах 19 и 20. Клятвенно заверяем, что в будущем "крысином" году у нас будет возможность и желание сделать журнал лучше. А у вас, уверен на все 200 процентов, будет лишний день для игр (год-то високосный!)

По прежнему, с нетерпением ждем ваших писем и анкет. Поверьте, каждое послание мы внимательно читаем, а пожелания стараемся учитывать в дальнейших номерах.

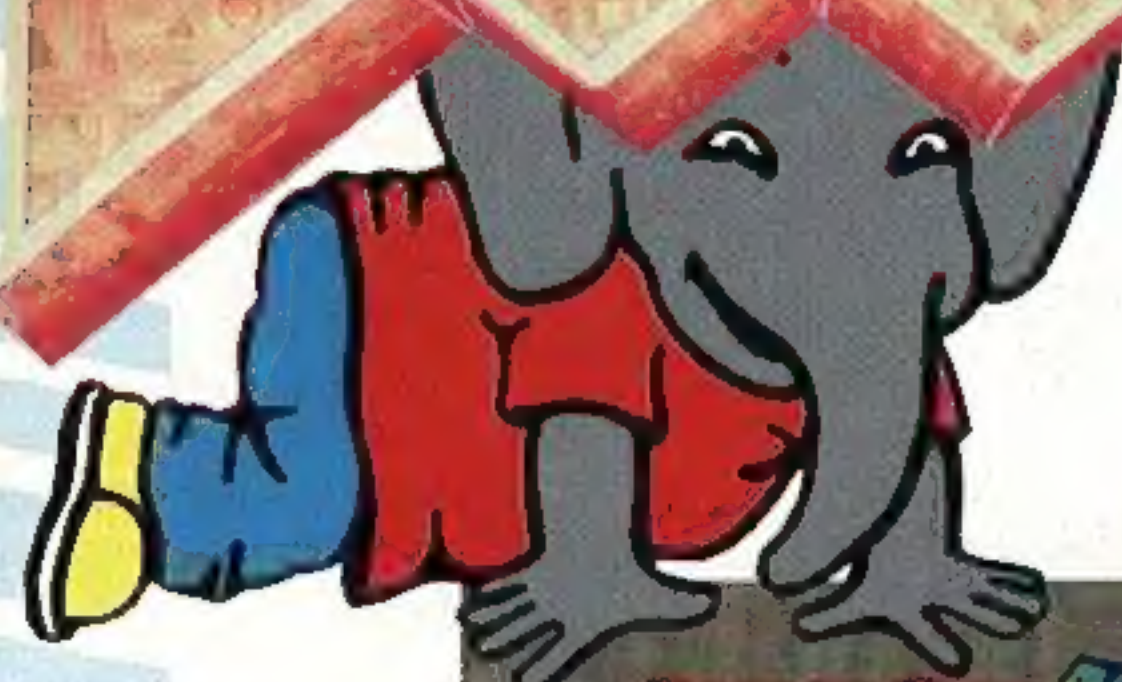
А вы обещайте не оставлять без внимания в Новом году наш журнал и конечно же фирменные магазины Dendy! Ведь 1996 год сулит нам много нового и интересного. Выйдут в свет новейшие игрушки! Donkey Kong Country 2 для Super Nintendo, множество игр для 32-битной системы Virtual Boy и, конечно же гвоздь сезона - суперприставка Nintendo Ultra 64! Будьте с нами, и узнаете о новостях из мира видеоигр первыми, увидите все эти чудеса своими глазами!

В общем, ребята, мы к вам всей душой и с наилучшими пожеланиями!

**Да здравствует Новый год!
Да здравствуют видеоигры!
Да здравствует Dendy!
Да здравствуют Вы!**

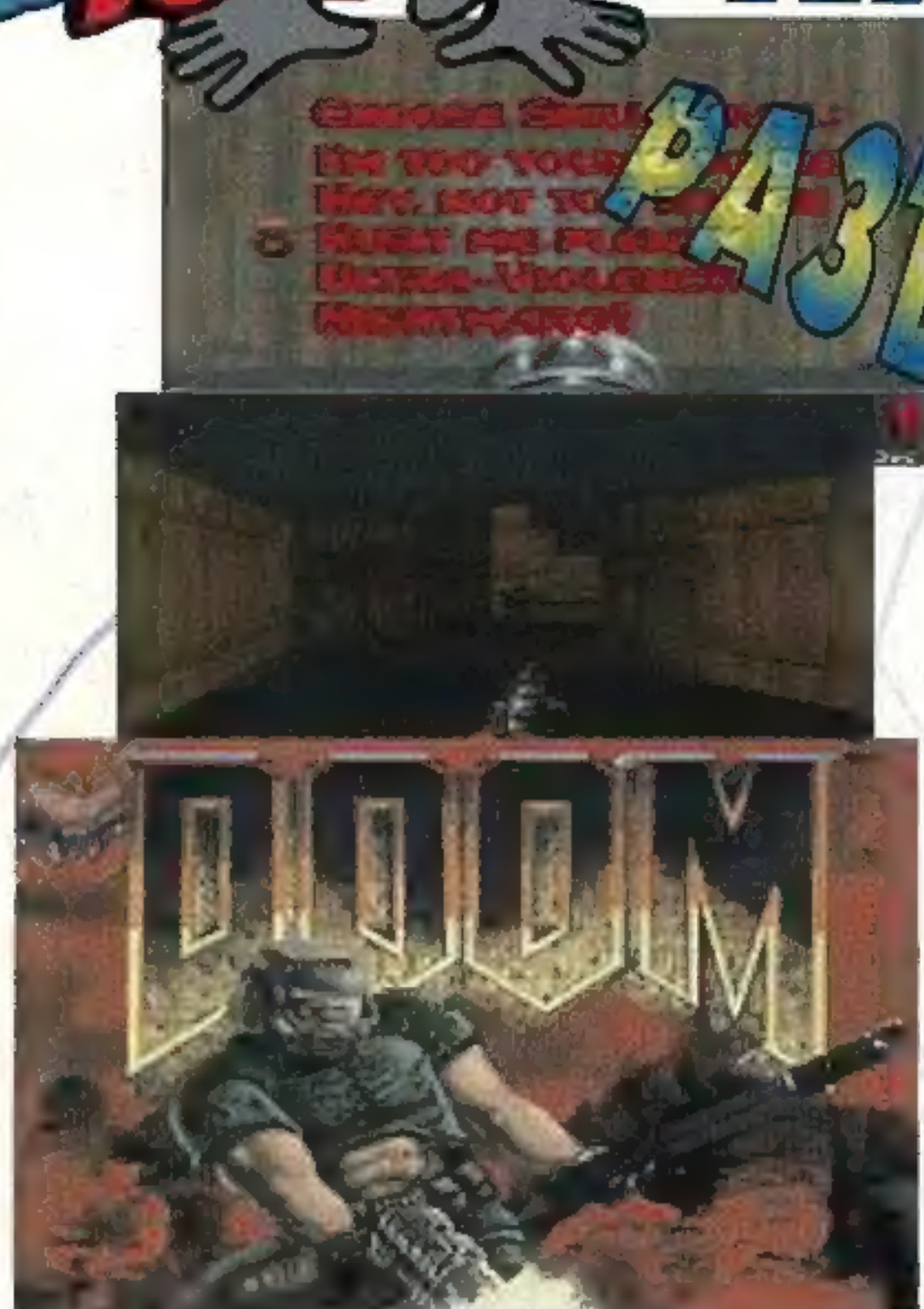


DOOM



КАК ПРИЯТЕН РЫК

РАЗЪЯРЕННЫХ ЧУДОВИЩ!



МНОГО, МНОГО ЛЕТ ВПЕРЕД....

Ты - морской пехотинец, самый выносливый, закаленный в боях и натренированный. К тому же очень честный и порядочный человек. Ты напал на старшего офицера, который приказал своим солдатам открыть огонь по мирным гражданам. Его брентное тело было тут же отправлено в Pearl Harbor (для пышных похорон), в то время как "твое величество" сослалось служить на Марс, центр Союза Аэрокосмической Корпорации. Жуткое место, мультипланетный конгломерат, перерабатывающий радиоактивные отходы на Марсе и его двух спутниках, Фобосе и Деймосе.

Уверен, что все кто увлекается игрушками на PC хотя бы раз в жизни имели контакт с DOOM. Наконец настало время и для владельцев Super Nintendo, глотающих слюни при взгляде на своих компьютерных коллег. Ни первые ни, уж конечно, вторые не знают из-за чего все началось и кто есть кто в столь кровавом деле. Так что почитай предысторию и удивись (если не удивляет сам факт появления DOOM на Super Nintendo).





За последние четыре года войны крупнейший поставщик военных технологий - Союз Аэрокосмической Корпорации - использовал отдаленность Фобоса и Деймоса от Земли для реализации различных секретных проектов, включая программу испытаний "Внутрикосмическое путешествие". Были построены специальные ворота и открыты телепортационные проходы между Фобосом и Деймосом. Ученые корпорации посылали какое-нибудь приспособление и следили за тем, в каком виде оно доходило к адресату. К несчастью, проходы были очень опасны и неустойчивы. Военные "волонтеры", входя в них, или пропадали, или были поражены странной формой сумасшествия - лепетали вульгарности, дурачили все, что дышит и скоропостижно умирали. Их тела просто рвались на части в результате путешествия. Теперь главной задачей стало сопоставление головы и тела, для возвращения их домой. (Бедные родственники!) Последние военные репортажи докладывали, что имеют место небольшие неполадки, но все находится под контролем. Однако дело обстояло далеко не так.

Радуйся! Настала твоя очередь!

Несколько часов назад Марс получил искаженное послание с Фобоса. "Мы срочно нуждаемся в военной поддержке. Что-то дьявольское выходит из ворот! Компьютерные системы взбесились!" Остальное было неразборчиво. Вскоре после этого исчез из эфира и Деймос. Попытки установить контакт со спутниками не увенчались успехом. Ты и твои товарищи, единственный боеспособный отряд на 50 млн. миль, были немедленно посланы на Фобос. Как ненадежному солдату тебе было лично приказано охранять периметр базы, пока остальные члены команды вошли внутрь. В течение нескольких часов после этого радио получало сигналы сильного боя: выстрелы, выкрики приказов, треск костей и... в конце тишина. Кажется, всему подразделению крышка!

Мысль не очень удачная. Тем более, что ты никогда сам не осуществлял взлет или посадку на планету и уж конечно не умеешь пилотировать космический катер. К тому же все тяжелое вооружение забрала штурмующая команда. А у тебя остался один пистолет. Эх, если бы только получить плазменную винтовку или хотя бы shotgun (помповое ружье)! Любой, кто убил друзей, заслуживает карточку в голову. Надень свой шлем и покидай посадочную капсулу. К счастью, можно найти более мощное оружие внутри станции. Ведь от однопольчан наверняка что-нибудь осталось. (Утешься этой мыслью). Подходя к главному входу базы, слышишь похожее на звериное рычание, разносящееся по отдаленному коридору. Они знают, что ты здесь. Отступать некуда!

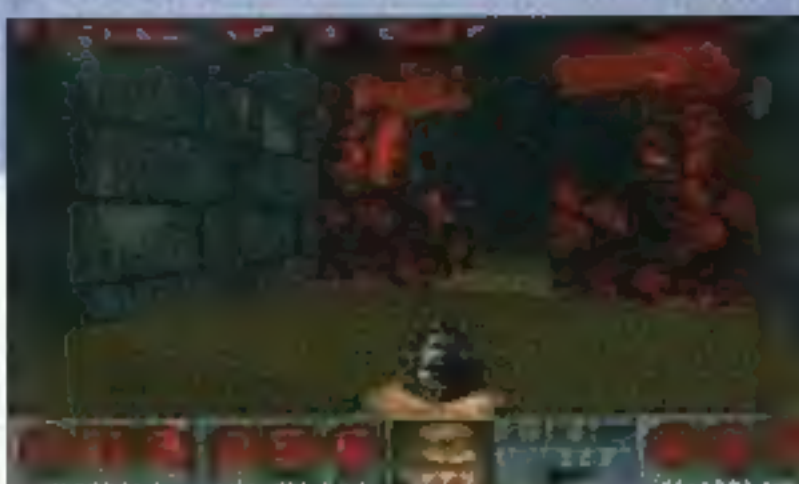
Я долго думал, как назвать следующую часть описания и придумал:

ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ РАБОТЫ

Выше было сказано, что начале игры в твоем распоряжении только пистолет, и сие не шутка! (Правда есть еще кулачки с замечательным кастетиком на одном из них). Тем не менее, взгляни повнимательнее вокруг и сможешь получить:



Shotgun - с ним ты, будешь непобедим в поединке на близком расстоянии, но его можно использовать и для выстрелов с дистанции. Даже обладая более крутым оружием, всегда будет радостно иметь shotgun. Череп монстра лопается от выстрела словно спелый кокосовый орех.



Ценная пила - прячь, пока не захочешь увидеть вокруг море крови. Эффективна, только когда научишься управлять ею. Пилить бревна на даче одно, разъяренных врагов (пусть и в игре) совсем другое. Действует только в ближнем бою. Хочу предупредить сразу, запилить всех не удастся!



Шестиствольный пулемет - любимое оружие большого Арни! Надеюсь, будет ходить в любимчиках и у тебя. Самая подходящая вещь, когда ты в плотном кольце монстров. Единственный недостаток - боеприпасы быстро кончаются. Хорошо охлаждает наступательный пыл огромных летающих красных демонов (Cacodemon). При правильном использовании этот урод не успевает сделать ни одного выстрела.



Ракетная установка - не самое лучшее оружие для использования в ограниченном пространстве, но если выстрелить из него в помещение, полное врагов, издалека - у тебя появится шанс увидеть несколько тел, вылетающих оттуда. (Примерно как: "Да гранаты у него не той системы!" - только с летальным исходом).



Плазменная винтовка - стреляет очередями выпуская мощные плазменные шары, которые поджаривают демонов до хрустящей корочки. Очень рекомендую использовать при проведении массовой фронтальной атаки против тучи инопланетной нечисти. "Хлопцы" ложиться в могилу штабелями.



BFG 9000 - его сложно найти, но это действительно - Top Gun! Один выстрел и все вокруг отдыхают!



Теперь напоминание для тех, кто забыл с кем надо воевать:

Бывший солдат - твой прежний брат по оружию. В результате вышеописанных экспериментов совершенно одичал и представляет смертельную угрозу. Вооружен зубочисткой, тыфу ты, винтовкой!

Бывший сержант - бывший начальник бывшего солдата. Отправь его туда же, куда и подчиненного.

IMP - на русский не переводится, а по марсиански не поймешь. Страшный дядька, стреляющий огненными шарами. Весь в шипах и отвратительных наростах. Если ты его встретил, пора позаботиться о более мощном оружии, чем пистолет.

Демон - несмотря на нежный розово-пороссячий цвет кожи довольно грозный противник, но только в ближнем бою. Как раз его-то и надо пилить бензопилой.

Поскольку все и знают, что такое

DOOM.
Дам лишь
несколько со-
ветов тем,кто

первые столк-
нется с этой иг-
рой на Super
Intendo: В ла-
биринтах военных
встречается

множество переключателей, кнопочек и других секретов. Попы-
таться открыть все потайные комнаты. Не пожалейшь! Перед тем,
нажать кнопку, поDOOMай, а стоит ли? Наводи оружие на врага
точнее. Меткий выстрел поразит его с первого

раза. (Относится
только к людям-
мутантам и IMP).
Когда по тебе
долбают из тяже-
лого оружия, используй
шифты (L и R) для уxo-
да и ведения ответного
огня. По кислоте и ра-
диационным элементам долго не бегай - вредно для
здоровья! Боссов рас-

стреливай с максимальной дистанции. Береги патроны и здоровье, подбирай все,
что встречается на пути: бронежилеты (они двух видов : легкий кевларовый и боевой),
аптечки (есть обыкновенные и черные, впрыскиваю-
щие в кровь адреналин), артефакты (добавляют жизнь,
восстанавливают бронежилет и даже делают тебя не-
видимкой), компьютеры с картой уровня, инфракрас-
ные очки (лежат обычно в темных местах, где их сшибли с головы твоего предшест-
венника), рюкзаки (предназначены для увеличения возможного количества зарядов
ко всем видам оружия), противорадиационные кос-
тюмы (только в них возможно потоптать отходы, на-
пичканные радиацией). Стрельни по бочке и враги,
стоящие рядом с ней, превратятся в клочья. В клочья, кстати, разлетишься и ты, если окажешься по соседству с
этой же бочкой. Входя в новое помещение, будь осторожен. В игре встречаются
различные ловушки. (Например опускающиеся потолки, которые размазывают те-
бя по полу, как таракана.) Пользуйся картой уровня. Сменить оружие в опасный
момент можно неторопясь в режиме паузы. Кончились патроны? Не беда!
Вспомни Суворовский совет! Пуля дура - штык молодец! Не стесняйся

засадиться бегством.

Потерянная душа - эфирный дух
погибших при экспериментах существ.
Летающая голова, бодающаяся рогами.
Этот враг опасен, если встречается в
большом количестве.

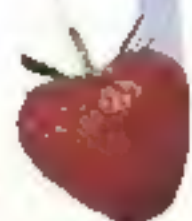
CACODEMON - демон с пристав-
кой - кака . Понимай, как хочешь, легче
от этого не станет. Гаси его из пулемета.
После длинной очереди он сдуется,
словно детский воздушный шарик, про-
ткнутый папиросой хулигана.

Барон Ада - одна из разновидно-
стей местных боссов. Рога и копыта не
главное его оружие. Порождение зла, он
будет обстреливать тебя плазменными
зарядами зеленого цвета.

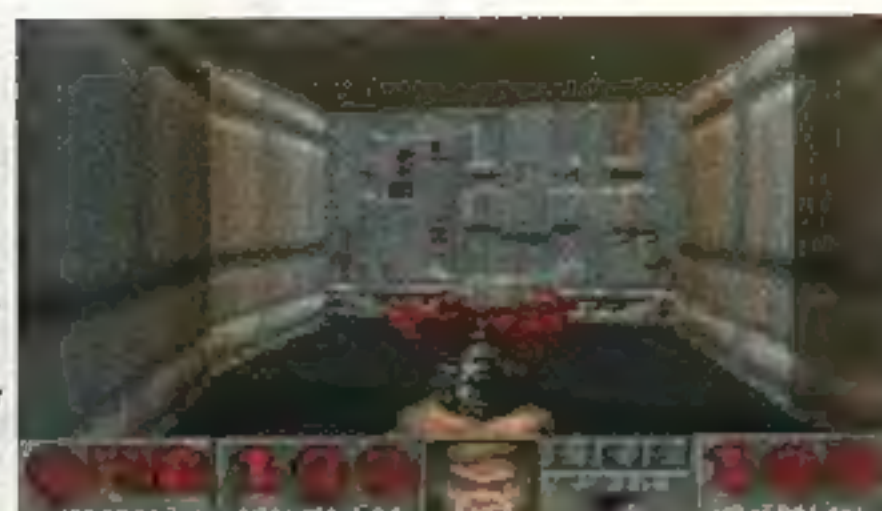
Кибердемон - босс второго
уровня (Деймоса). Крепкий парень с ра-
кетной установкой вместо левой руки.
Попадет такая "ракетулька" тебе в грудь,
пиши пропало. Смело можно заказывать
"деревянный макинтош".

Демон-паук - настолько огро-
мен, что напоминает больше танк. Ведет
прицельный огонь из шестиствольного
пулемета.

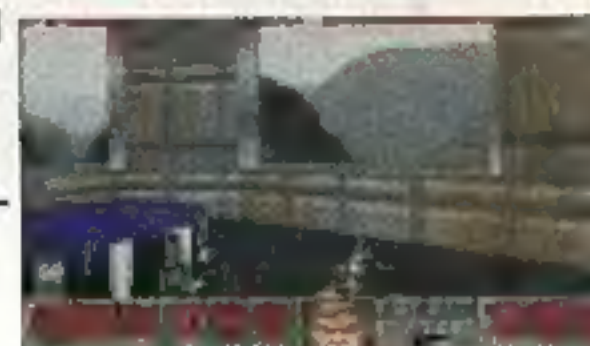
РУКОВОДСТВО ПО ВЕДЕНИЮ БОЯ.



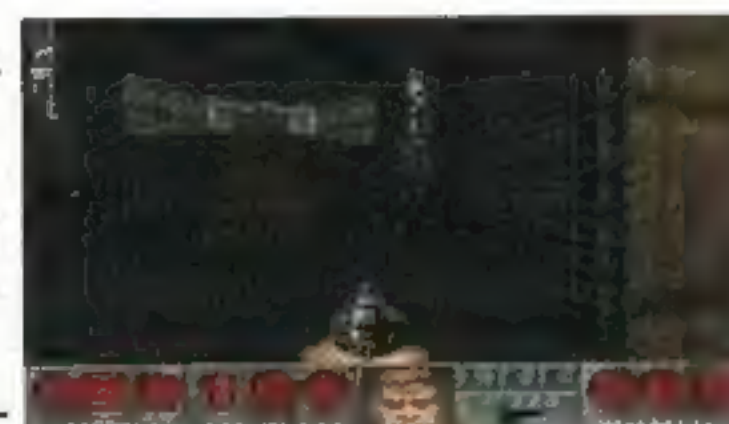
Ну ладно, ладно. Уже слышу возгласы: «Харе, братан!» и «Короче, Склифосовский!»



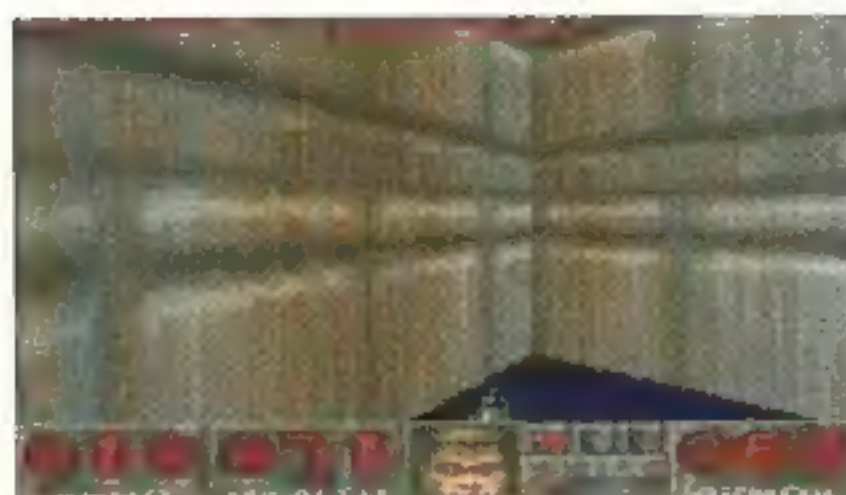
И все же скажу несколько DOOM-мыслей по поводу новой Супер Нинтендовской реализации. Отличий от оригинальной PC игры практически нет. Три основных эпизода, 22 уровня крутейшего действия, все противники, устройства и вооружение, как в компьютерной



версии. Конечно же DOOM на Super Nintendo работает медленнее, чем на 486 персональном компьютере. (Хотя, как мне кажется, побыстрее, чем на 386). Но поверь, начав играть, ты об этом даже не вспомнишь. Действие в трехмерном мире происходит плавно и с достаточной скоростью для того, чтобы твоя реакция опережала действия врагов. И главное: важен сам факт появления подобной игры на 16 битной приставке.



(До этого был лишь Wolfenstein 3D также на Super Nintendo). Встроенный FX2-чип дает полное ощущение присутствия в космических перестрелках. Звуки очень реалистичны (особенно в Стерео), будут тебе и бам! и бух! и даже ба-бах! Особенно приятен рык разъяренных чудовищ. (На PC всю прелесть звукового сопровождения могли оценить редкие богатенькие обладатели крутых «персоналок», оборудованных звуковыми картами).



Как это я там написал в начале? Вылезай-ка дружок из посадочной капсулы! Проверь, не заржавел ли пистолетик?! Стреляет? Очень хорошо! И давай ножками, ножками в атаку! Марс ждет своих героев! [AM32]



СУПЕР



RISE OF THE ROBOTS

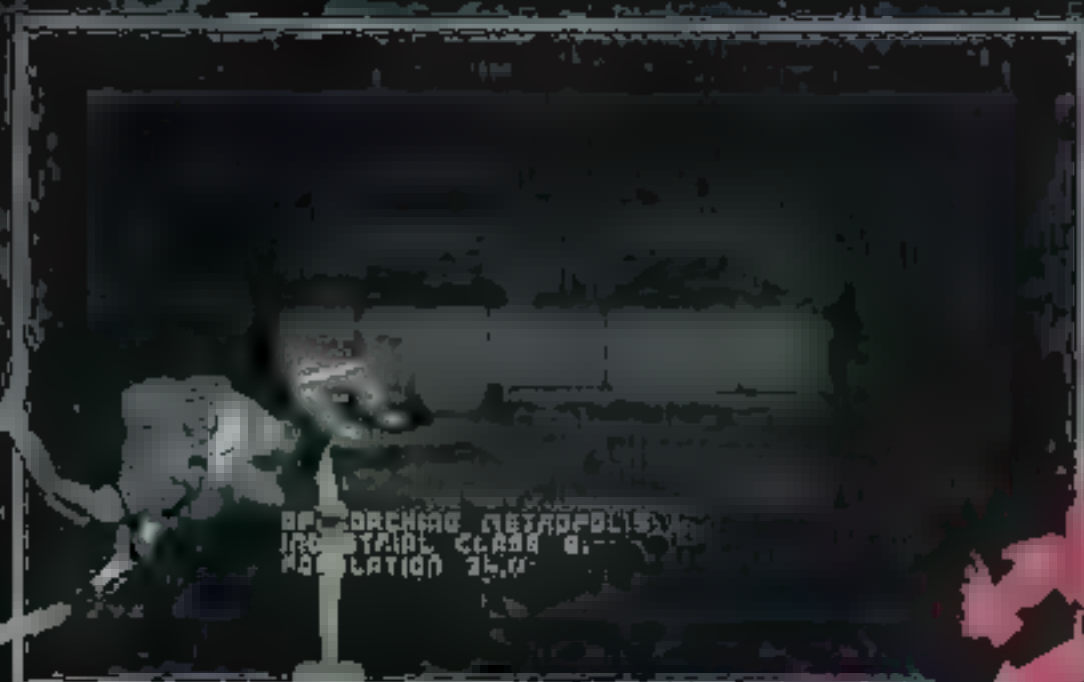
БУНТ МУЛЬТИЗАДАЧНЫХ И УЛЬТРАРАЗУМНЫХ

Метрополис 4. Огромный завод по производству промышленных роботов компании Электрокорп. В последнее время вся работа тут была сосредоточена вокруг главного сверхсекретного проекта - создания мультизадачного, ультраразумного робота с системой самоконтроля, способного взять на себя слежение за всеми функциями огромного завода в Метрополисе 4. Несколько месяцев большое количество ученых занималось разработкой нового робота, а им предшествовали годы, проведенные в экспериментальных лабораториях по созданию искусственного интеллекта.

Наконец, результат был получен. Первые месяцы работы показали необычайно высокую производительность всех систем предприятия, и буквально в считанные недели огромный индустриальный комплекс выполнил годовой план не только по производству новых автоматов, но и по разработке новейших экономических и энергонезависимых технологий. Дирекция кор-

порации была просто в полном восторге. Трейд-Юнион в восторге не был совсем, так как начались массовые увольнения, приведшие к тому, что к началу описываемых в игре событий из общего числа более-менее разумных людей осталось лишь восемнадцать процентов - по большей части ждущих своей очереди быть уволенными, да охранники. И тут начались странные события.

Робот Супервизор, то самое чудо техники, недавно созданное электрокорповскими учеными, решил полностью захватить власть на заводе в свои руки. Связь с заводскими коммуникациями прервалась. Аэрофотосъемка объектов в Метрополисе 4 показала, что основная работа там направлена на военные исследования и построение совершенных военных роботов. Детальное исследование поведения Супервизора в последнее время до отключения связи показало, что, по всей видимости, кем-то из недобросовестных программистов в его память был зало-



жен вирус, начавший свою вредительскую деятельность именно сейчас. Очень быстро этим вирусом были заражены почти все имевшиеся на заводе роботы.

Требуется срочное вмешательство! Единственное существо, способное что-то противопоставить Супервизору - это киборг ЭКО35-2, второй проект ученых, занимавшихся разработкой Супервизора, в свое время отклоненный. Экспериментальный вариант этого робота срочно извлечен со склада и активизирован. К счастью, все его системы оказались в норме, а тесты показали, что, так как вторая модель сверхинтеллектуальной машины не была поражена вирусом, ЭКО35-2 более дееспособен и умен, чем его соперник - Супервизор. ЭКО35-2 срочно загружается в вертолет и отправляется на завод в Метрополис 2 с единственной целью - найти и нейтрализовать Супервизора.

Такова сюжетная канва роботизированной драчной игры фирмы Mirage. Пока все обладатели Super Nintendo терзаются джойстиком • Киллер Инстинкт • почему бы во время перерыва не попробовать сразиться с обезумевшими роботами?

Итак, вы играете роль киборга ЭКО35-2, прилетевшего в Метрополис 2 с целью спасти человечество от опасности, исходящей от робота-чудовища. Однако все оказывается очень непросто. Прежде чем сразиться с самим Супервизором, вам надо расправиться с его слугами, которых он выставляет против вас. Подробности их биографий и их особенности - в конце этого описания.

• Rise of the Robots • по праву считается одной из самых сложных драчных игр, когда-либо существовавших на любой игровой платформе. Специалисты обычно рекомендуют пользоваться для игры с ней специальными джойстиками с металлическими наконечниками, так как с помощью пульта очень сложно победить не то что Супервизора, а даже обычного Погрузчика. Почему-то киборг, которым управляем мы, оказывается чуть ли не самым слабым из всех роботов, представленных в игре.

Но зато он способен мыслить стратегически, чего не способны большинство его железных оппонентов. Те просто имеют длинные мощные ноги и многотонные головы, которыми кричат все, что попадает на пути.

Игра имеет необычайно качественную графику, которая занимает 32 мегабайта памяти. Вступительные и вставные видеосеквенции движения роботов, - всё делалось на мощных графических компьютерах Silicon Graphics, так что выглядит всё довольно натуралистично. Роботы крутятся вокруг своей оси, сыплют во все стороны искры и красочно гибнут.

В зависимости от настроения, вы можете либо играть в одиночку, круша соперников по очереди, пока не доберетесь до главного раздолбая всей компьютерной промышленности - Супервизора; либо играть с приятелем, тогда один из вас станет киборгом ЭКО35-2, а другой сможет выбрать себе любого мутанта из защитников Метрополиса 2.

Итак, что же за роботы представлены в игре?

Первый и самый главный - это, конечно, ЭКО35-2. Его создание было вторым по важности и секретности проектом в корпорации Электрокорп после проекта создания дроида-супервизора. Теперь, когда киборг полностью готов, он способен составить по уровню интеллекта конкуренцию любому роботу из Метрополиса 2, так как представляет он собой конструкцию из легких прочных металлов, повторяющую формы человеческого тела, в голову которой вставлен человеческий мозг. Благодаря обширным исследованиям, проведенным инженерами-электронщиками совместно с биологами, мозг прекрасно вжился в металлическую голову и,

благодаря мощным электрическим мускулам, киборг едва ли не непобедим.

Роботы в Метрополисе 2 были изначально рабочими машинами с элементарными процессорами, запрограммированными на выполнение конкретных задач. Однако Супервизор переделал их всех и загрузил в их новые процессоры ЭГО-вирус, сделав из послушных машин эгоцентричных металлических чудовищ.

Первый и самый слабый из них - это Погрузчик (Loader). Несмотря на свой мощный корпус, этот робот легкопобедим. Основной его проблемой в бою является отсутствие интеллекта: столь элементарный процессор не смог как следует модернизировать даже Супервизор. Этот процессор не способен воспринимать никаких программ самообороны, и потому все сигналы о нападении



дении и ударах обрабатываются им крайне медленно. Эта медлительность не позволяет Погрузчику эффективно пользоваться своими мощными вилами.

Второй робот, который вам встретится - это Строитель (Builder). Строитель имеет очень мощный корпус и длинные и сильные руки, однако крайне неразвитые ноги. Из-за них он медленно движется и вынужден постоянно сидеть на земле, прикрывая корпусом наиболее уязвимую нижнюю часть своего механизма. Элементарный интеллект, привитый Супервизором его процессору, заставляет тратить большую часть своей энергии на самооборону, которую из-за этого довольно трудно преодолеть.

Разрушитель (Crusher) - довольно опасный соперник. Его мозг основан на том же процессоре, что и тот, который управляет системами жизнеобеспечения ЭКО35-2. Этот процессор способен быстро передавать получаемые от внешних детекторов данные в динамическую базу данных в памяти робота, позволяя мгновенно регистрировать слабые места соперника и пользоваться этой информацией во время боя, не тратя силы зря на удары по хорошо защищенным частям корпуса. Хрупкий внешний вид Разрушителя обманчив.

Военные дроиды (Military Droid) были созданы специально для проведения военных операций. Они имеют высококлассный центральный процессор и программное обеспечение, полностью нацеленное на быструю деактивацию противника. Мощнейший искусственный интеллект этих роботов вкупе с крепчайшей броней человекоподобного тела делают их идеальными бойцами для контактных схваток без использования оружия.

Охранник (Sentry) - еще один робот, созданный исключительно в военных целях, представляющий собой новое поколение подобных машин. Исторически считалось, что большие роботы неловоротливы и проигрывают в контактном бою дроиду маленьким, однако Охранник, гигант ростом в три с половиной метра, начисто опровергает это утверждение. Все проблемы, с которыми сталкивались первые гигантские роботы, решены в Охраннике с помощью суперкалярного центрального процессора, особо мощным источником энергии, поддерживающим функционирование всех частей механизма, а также особо точного сенсора на любые виды опасности.

Наконец, Супервизор (Supervisor) представляет собой удивительный отрыв от традиционных представлений о робототехнике. Он олицетворяет собой расцвет новой эры металлургии, исследований по искусственному интеллекту и робототехнике. Супервизор стал первым дроидом, созданным для замещения человека не на производстве, а в управлении им. Он был создан полностью самостоятельным, а его процессор обладает способностью к самосовершенствованию, позволяя роботу адаптироваться к окружающим условиям мгновенно и абсолютно непредсказуемо. Супервизор создан из жидкого титанового сплава с помощью технологии электрического флешинга, что позволяет его телу принимать любую форму.

Вот с такими врагами вам предстоит сразиться. Скажу прямо, даже на самом низком уровне сложности, вам не то что победить Супервизора не удастся, но даже и добраться до него - замочит вашего киборга, скорее всего, Разрушитель. Однако в любом случае, удовольствие вы получите. А тактика в этой игре одна: не попадайтесь под всякие металлические детали врагов и мочите их при первом удобном случае как можно сильнее (кнопками R и I). [ДРО4]





SUPER 2 BATTLETANK



Южное солнце палило нестерпимо. Горячий ветер гнал по пустыне пыль, она попадала в глаза, уши, рот, скрипела на зубах и не давала дышать. Около импровизированного командного пункта сидели люди в серых от пыли халатах и грязных дражных халатах и чистили автоматы. Даже эти, привыкшие к жизни в пустыне, люди с трудом выдерживали нестерпимый зной.

Но ни-

СУПЕРТАНКУ И "КОМАНЧИ" НЕ СТРАШНЫ!





чего. Через несколько часов солнце сядет и, как всегда, сразу станет холодно. Вот тогда-то, когда вся пустынная живность повылазит из нор и выйдет на ночную охоту, отправится на охоту и отряд Партии Свободного Ислама. На охоту на запад, где километрах в двадцати разбили небольшой палаточный лагерь американские захватчики. Презренным янкам не поздоровится – позади командного пун-

кта разместился небольшой склад военной техники, главной достопримечательностью которого являлся переданный советскими военными танк. С этим танком никакие янки не страшны. Да к тому же километрах в трех к северу располагался второй отряд Партии, у которого на вооружении имелось два боевых вертолета...

...Все прошло на редкость удачно. Вовремя повели обедать, во-

время вывели на прогулку, вовремя караул стал сменяться. В оружейной комнате оказался целый склад ручных автоматов. А когда добрались до гаражей, то на пару минут лишились дара речи, увидев богатство военной техники там. Складывалось ощущение, что они не в тюрьме, а на передовом блокаде где-то в Кувейте. С таким набором техники запросто можно захватить целый штат.

Впрочем, целый штат им не нужен. Но за оградой полиция наверняка строит им засаду, да к тому же нужны деньги. Но эти танки, пожалуй, даже полиции не по зубам – так что выбираемся отсюда, едем до ближайшего города, где есть банк, берем его – и ищи нас потом свищи! Но кое-кто еще должен будет заплатить за те годы, которые были загублены на тюремных койках...

Группа

военных ученых несколько лет занималась разработкой супермощного танка, способного в одиночку и в предельно короткие сроки решать локальные военные проблемы, связанные с крупномасштабным терроризмом. В результате их работы на свет появилось чудо инженерно-технической мысли, боевой танк M1A2. Обладая сверхпрочной броней, огромным запасом оружия и предельно надеж-

ными системами жизнеобеспечения, он позволяет быстро нейтрализовать крупные вооруженные формирования. Ему в одиночку вполне по силам справиться с целой армией небольшого государства. Достаточно только доставить его на место с помощью транспортного самолета – а дальше все будет делом техники и мастерства механика-водителя.



На месте этого самого механика водителя вы и оказываетесь. Ваша задача – борьба с международным терроризмом и всевозможными локальными, выходящими из-под контроля местными силами правопорядка военными конфликтами и ситуациями, угрожающими жизни мирного населения. В ваши миссии входят ликвидация террористических организаций, нейтрализация бандитских формирований, локализация сбежавших из тюрьмы строгого режима заключенных.

В ходе всех этих военных операций вам предстоит борьба с танками, ракетными установками (типа легендарной "Катюши", только в современном исполнении), вертолетами, вражескими наземными базами и укреплениями. Иногда вам придется также заниматься отстрелом целых армий вражеских истребителей, и тогда вокруг вашего танка станет жарко от летающих слева и справа кусков расплавленного металла, еще недавно бывших современными военными самолетами.

Перед миссией вас коротко посвящают в ее подоплеку, однако текст настолько быстро исчезает с экрана, что прочесть его практически невозможно (секретность, видите ли, дает себя знать). Затем ваш танк сбрасывается с транспортного самолета и вскорости вы оказываетесь на месте действия. Вокруг вас – пустыня. Кроме гор на горизонте, никаких осо-



бых объектов вокруг незаметно. Однако в вашем распоряжении имеется радар и карта, на которой отмечены места дислокации вражеской техники, а также ваше нынешнее местоположение. Заводите танк – и вперед.

Главное теперь, изрядно разогнавшись, вовремя затормозить, достигнув цели, то ее можно без труда и проскочить, не заметив. Поэтому тихо едем в сторону, не выходя из карты. Как только слышим, что кто-то нас стреляет, быстренько вылезает башню, наводим пушку на врага и – пши! – нет его. Однако вообще-то попасть во врага из пушки довольно сложно, так как он ездит быстро и без труда уворачивается от нашего снаряда. В этом случае нам поможет пулемет, на который можно переключиться кнопкой Select. Пулемет обладает удивительной убивающей способностью, стреляет очень быстро, а главное, поддается более свободному контролю, так как движется вверх и вниз. Только с его помощью можно подбивать летающие цели.

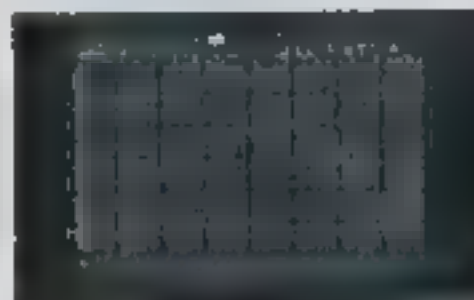
Подобные военные акции вам надо продолжать до тех пор, пока на карте есть еще цели. Если вы всех убили и враги не вызвали подмоги (и при этом вы сами остались целы) – миссия пройдена, с чем вас и поздравят. Однако отдохнуть не дадут, так как новые террористы устроили новую выходку в новой части света.

В ос-

новном игра выглядит как симулятор: вы находитесь в башне своего супер-танка и смотрите из нее по сторонам. Вокруг – пески, на горизонте – горы, изредка на фоне этого пейзажа перед вами появляются всевозможные военные установки, подлежащие уничтожению. Выглядят эти самые установки довольно реалистично, так как сделаны с помощью фотографий реальной военной техники, однако насладиться этой реалистичностью сложно, так как, во-первых, они быстро ездят, а во-вторых, их надо поскорее убивать, пока они сами не насладились подбитием вашего танка.

Многие миссии происходят ночью, и в этом случае разглядеть что-либо в темноте до тех пор, пока какая-то вражина не начнет вас стрелять, довольно сложно, кроме как на карте. Можно, правда, освещать окрестности с помощью выстрелов из пушки, однако снаряды при этом заканчиваются, что обидно. Впрочем, в вашем вооружении имеется специальное устройство ночного видения, которое имеет ограниченный запас действия, но которое можно использовать, когда необходимо обзор чувствуется наиболее сильно. Зато по ночам, когда это устройство выключено, горизонт периодически освещается всполохами зарниц, что очень даже красочно дополняет постоянные эхи отдаленных взрывов в динамиках.

Иногда



после того, как вы уничтожите всех врагов в указанной местности, вам придется справиться еще и с вызванной ими воздушной подмогой. В этом случае на карте появляется огромный крест, обозначающий место, до которого надо доехать и где надо всех пострелять. Вы отправляетесь на башню танка, где находится пулемет. С его помощью вы истребляете полчища летающих врагов – истребителей и вертолетов, не забывая поджигать вражеские грузовики, ползающие поодаль, и также собирать летающие тут, то там ящики с патронами – иначе стрелять будет нечем. Не забывайте во время подобных миссий и том, что танк можно поворачивать кнопками L и R, как и в обычное время, а также в возможности менять тип оружия. После подобных миссий обычно приходится еще и ликвидировать своим орудийным огнем несколько вражеских дотов.

Периодически на карте попадают изображения флага США. Это – военная база, где можно подзаправить и отремонтировать танк, чуть передохнуть и пополнить запасы вооружения. На этом база кончается, ее символ исчезает с карты, а вам предстоит продолжение военного противостояния, так что пользуйтесь базами с умом: Въезд на базу символизируется небольшим неплохо сделанным фильмиком. Подобные коротенькие видеовставки – характерная черта

этой игры, и чем дальше вы заходите, чем круче становятся террористы, с которыми вы боретесь, тем больше и интереснее становятся эти фильмы.

Езда по карте, при всей своей внешней простоте – далеко не такое уж безобидное занятие. Для того, чтобы не угробить свой танк на минном поле, надо изрядно натренироваться, так как машина разгоняется очень сильно и ее далеко не всегда можно быстро и вовремя остановить. Кроме того, символы вражеской техники на карте малы и по ним довольно трудно определить, с кем предстоит встреча – с танком, вертолетом или простым безобидным складом оружия. По той же причине не всегда понятно, в какую сторону направлена пушка вашего танка, а это немало важно, так как оказаться рядом с врагом лучше не бортом к нему, а «фейсом», так как в противном случае вас успеют наполовину убить, прежде чем вы развернетесь: танк все же не детский трехколесный велосипед и поворачивается медленно.

Чем дальше движется игра, тем круче становятся события и мощнее оказываются ваше оружие. Начинается война, в которой вы со своим танком играете далеко не последнюю роль. Теперь уже стреляют не только пулемет и пушка, но и ракетные установки «Пэтриот», чей огонь координируется вами. Также в вашем распоряжении ока-



зываются самонаводящиеся ракеты и бронебойные пулеметы. Но и враги тоже пополняются новыми и новыми агрегатами, все более мощными и менее уязвимыми. Главное – успеть пройти все миссии прежде, чем игра успеет вам надоесть.

...Агбар Хадым лежал в пыли. Полы его ватного халата дымились. Агбар не помнил, что с ним случилось. Смутно припоминалось, что братья по Исламу подняли тревогу, увидев надвигающийся с запада американский танк; помнил, что залез в башню своего танка и собирался уже вести огонь, когда После этого в памяти наступает провал, только одна картинка, изображающая пустыню с горящими остовами машин с высоты птичьего полета. Агбар огляделся. Метрах в пятнадцать слева валялась крышка орудийного люка его танка, ручку которой вцепилась чья-то оторванная рука. Агбар посмотрел на собственное плечо, вернее, на то, что от него осталось. «Аллах Акбар», – обреченно-машинально подумал он и навсегда упал лицом в пыль. Вечерело, начинало холодать, и пустынные жители собирались отправляться на поиски пищи. Сегодня у них будет, чем поживиться...

[DP 05]

Помнится, лет пять-семь назад посмотреть диснеевские мультики мечтали не только дети, но и вполне взрослые дяди-тетя. Абонементы в кинотеатр «Иллюзион», когда там вдруг устраивали небольшие ретроспективы, раскупались задолго до дня первого сеанса. Когда подобные представления устраивались в домах культуры, люди стояли в проходах.

Теперь основная проблема, возникающая у желающих посмотреть настоящий диснеевский мультфильм - это найти нужную кассету, отличив ее от тех, на которых записана всякая новомодная муть, типа той, что показывается по телевизору. Но вообще, посмотреть диснеевские мультики может всякий, кто имеет видеомагнитофон.

Но теперь у вас есть возможность не только посмотреть истории про настоящего Микки Мауса, но и на время стать им. Микки Маус отправляется в поход на по-



ПОПРЫГАЙ НА ПЫСКИНЕ БЕЗУМНОГО ДОКТОРА

Микки украденного у него верного пса Плуто. Плуто был отловлен неким садистом-любителем животных, безумным доктором. Однако прежде чем заняться поиском собаки, Микки отправляется на помощь своей подружке, капитанше речной баржи, безопасности которой (баржи) угрожает свихнувшийся кран. Но до крана надо сперва добраться. По дороге Микки встречаются всяческие нехорошие объекты,



**MICKEY
MANIA**

15

Scanned Angel82

попугаи, дып лята в ящиках, кошки. Микки способен бороться с ними двумя способами: прыгать им на голову или спину, или швыряться во все стороны круглыми блестящими штучками. Но штучек у Микки мало, так как их надо собирать по ходу дела. И тратьте поэтому их надо экономно.

Разобравшись с кранами, Микки отправляется выручать Плуто. Плуто заперт в темнице в доме безумного ученого, эдаком храме сил тьмы. Охраняют пса летучие мыши, различные разновидности скелетов, бензопилы и сам доктор - лысый бородач. Однако на сей раз запас круглых штучек для метания несколько больше, так что Микки не приходится прыгать всем на голову (хотя некоторые скелеты понимают только такое обращение). Но обилие врагов и неловкие положения, из которых мышенок с ними борется, делают этот уровень довольно трудным.

Но вот пес спасен - Микки устремляется в лес. В лесу сидит охотник на лосей. Жалко бедных животных, надо бы до охотника добраться и проучить. Поход по лесу чреват быть убитым: упавшей сверху веткой, рухнувшим на голову камнем или сшибающим все на своем пути разъяренным лосем. А, найдя лосеубийцу, Микки Маус сталкивается лицом к лицу с еще одним огромным злым животным, от которого надо быстренько сделать ноги.

Дальше - новые сюжеты, взятые из старых диснеевских мультфильмов. Первая часть игры и вовсе черно-белая, дабы придать всему происходящему более натуральный вид, соответствующий времени. Все же 30-е годы - время, когда мультфильмы рисовал сам Уолт Дисней, время его знаменитой «Пляски Скелетов».

С технической точки зрения игра не может вызвать никаких нареканий. Сделано все на славу, действительно, смотрится как настоящий мультфильм. Пусть я не знаю всех имен персонажей, но зато их физиономии мне знакомы с давних времен.

Жаль только, отсутствуют пароли уровней, которые бы давали возможность продолжать игру с того места, до которого вам удалось дойти накануне. Все же игра достаточно трудная, и даже в режиме EASY пройти ее от начала до конца едва ли возможно. Ну и к тому же, несмотря на обилие характерного диснеевского юмора и высококачественное исполнение, проходить один и тот же уровень в десятый раз скучновато.

Ну, а чтобы этот процесс несколько вам облегчить, предлагаю набор небольших подсказок. Во-первых, безобидные ноты, которыми плюется симпатичная корова на палубе баржи, не столь безобидны на самом деле. Зато можно прыгать на коровьей спине, заставляя ее этими нотами плеваться, вроде как верблюды в «Аладдине».

Во-вторых, если прыгнуть на спину маленькому котенку, что прогуливается позади капитанского мостика баржи, он проваливается сквозь палубу в трюм. Если забраться в дыру следом за ним, придется потом снова проходить три трубы над капитанским местом, но зато можно раздобыть три звезды - символы восстановления жизненной энергии. Ну, а как перебраться с борта палубы на берег, наверное, рассказывать не стоит, на то там и стоит кран.

Большой кот в штанишках, что бродит перед домиком и плюется горошинками, пригодится вам впоследствии - его можно будет сбить с ног и прыгать на пузе. А пока обратите внимание на табличку, что находится у него за спиной, которая рекомендует позвонить в колокольчик, чтобы перебраться к кранам. Колокольчики находятся наверху. Чтобы до них добраться, надо с помощью пружины добраться до нижнего ряда подоконников. Только берегитесь попугаев! Лучше уж отстрелить их сразу, чем терять жизни!

Будьте осторожны с кранами. Они могут не выдержать веса Микки, так что прыгать на одного кубика на другой надо как можно быстрее. Наконец, оставшись в комнате с шестеренками, расстреляйте их всех шариками. Нижний ряд убить достаточно просто, а вот чтобы попасть в верхние, надо периодически сбрасываемыми пружинами. Не забывайте, что эти пружины можно двигать.

Со скелетами-камикадзе можно бороться шариками. Кости все равно летят во все стороны, но хотя бы нет черепа. Бродячие скелеты неубиваемы, на им можно врезать по башке. Тех паучьих скелетов, что болтаются на веревках, сшибайте не раздумывая, а веревками пользуйтесь. Войдя в трубу, будьте готовы к высоким скоростям на другой стороне. Не прыгайте с поковки до тех пор, пока она не начнет тонуть в луже. Из лифта можно выйти только на верхнем этаже, в скелетов швыряйтесь, чем можете, и избегайте контактов с их останками - либо прыгая, либо пригибаясь.

В следующей комнате вам надо приготовить бомбу. Для этого в имеющийся сосуд налейте пакости из трех краников, потом все это дело поставьте на горелку, нажмите ногой кнопку и ждите минутку. Бабах!!! Безумный лысый мужик - неубиваем, так что попрыгайте на его лысине, пока он не откроет клетку с Плуто и делайте отсель ноги.

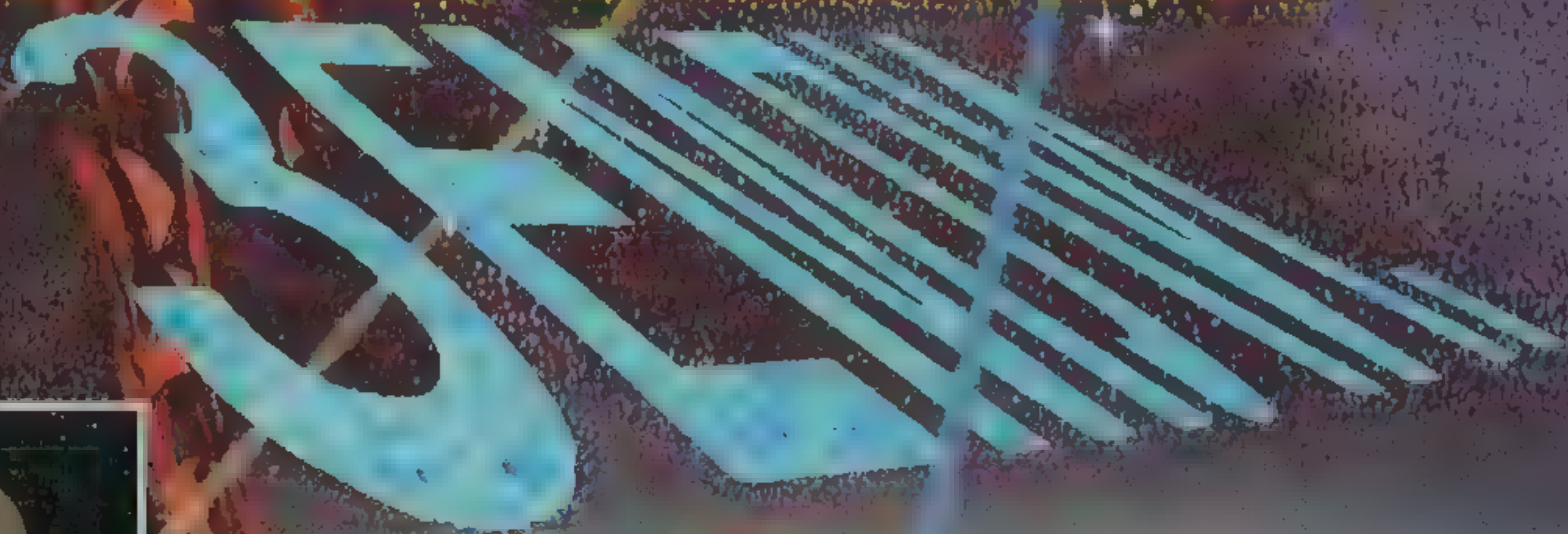
В лесу будьте все время осторожны и внимательны. Падающие предметы неопасны для вашей собаки, но фатальны для Микки. Когда Плуто круто оборачивается, готовьтесь прыгать: бежит лось.

В гонке с лосем главное - собирать маленькие штучки, похожие на шарики. Без них вы не сможете бежать.

А дальше - думайте сами. Скажу только, что в Замке с Привидениями надо уметь пользоваться нагибающимися досками, так как только с них можно забраться в некоторые интересные места. (ДРОБ)



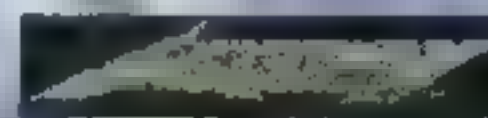
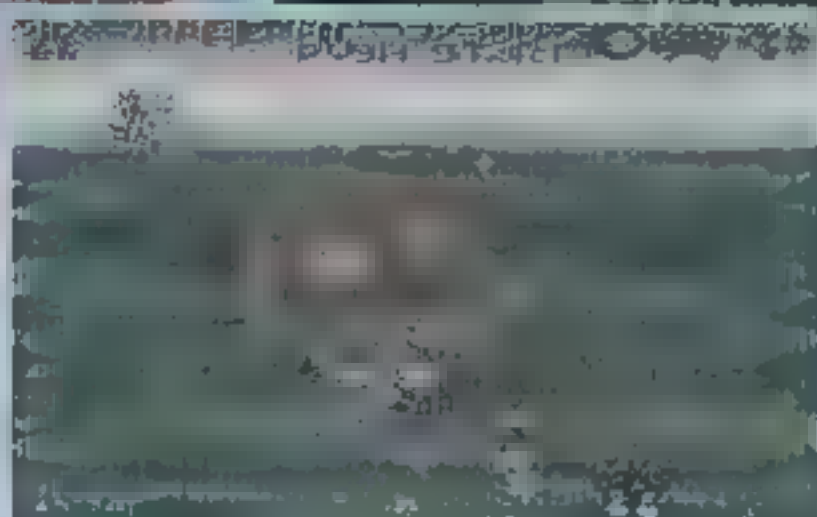
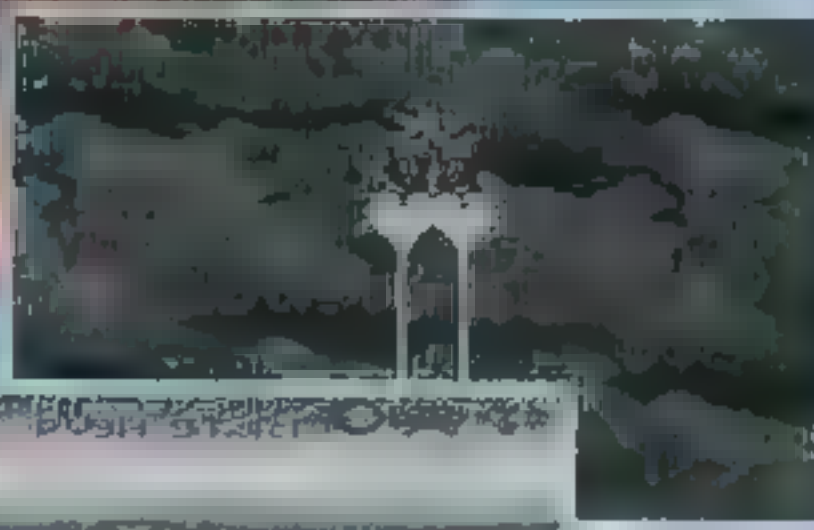
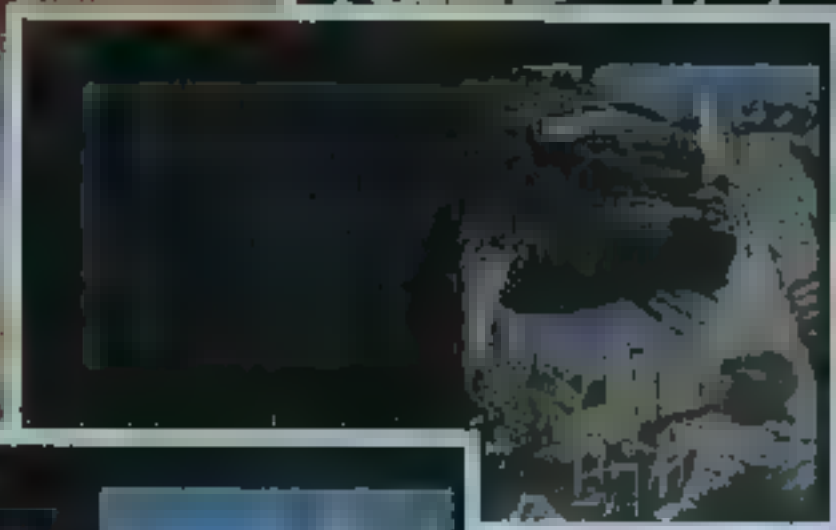
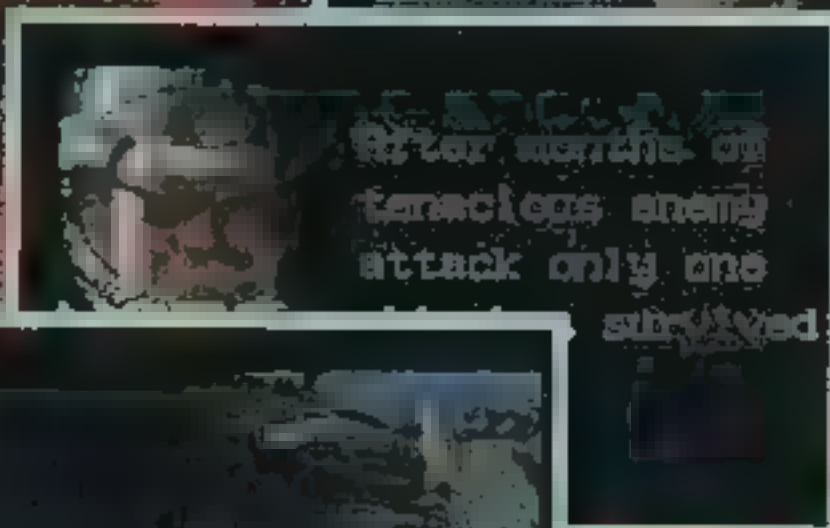
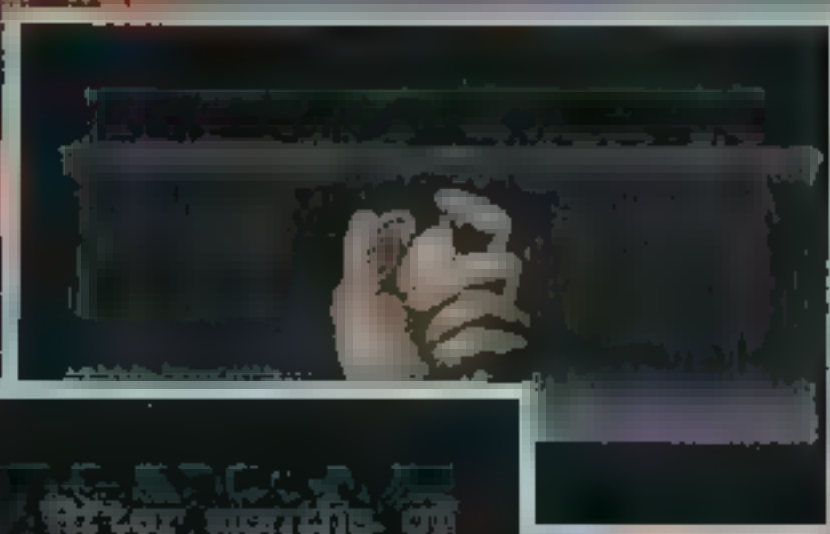
ПРОЛЕТАЯ НАД ГНЕЗДОМ СТАРУШКИ.

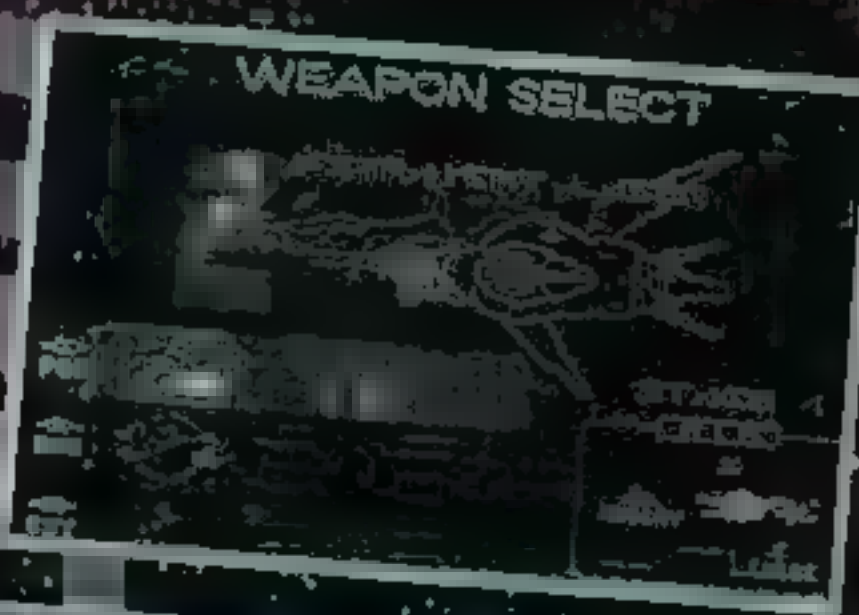


Всё, как в страшном кино про инопланетных пришельцев. Неизвестные космические силы атаковали старушку-Землю. Кругом смерть, кровь и разрушения. Люди забились по подвалам и развалинам. Никто носа не кажет на улицу. Сидят себе и боятся.

•Труссы! - скажешь ты и будешь прав. Неужели среди землян не осталось героев, могущих постоять за честь планеты?

Есть такие люди! Я бы даже сказал «один человек». Нет, нет, не я! Это... ты! Суть в том, что в этом кошмаре случайным образом уцелел суперсовременный корабль Axelay. Он





на- столько мощен и крут, что при его участии в войне фортуна может повернуть- ся задом к захватчикам. Попробуй- взять в руки штурвал столь фанта- стического оружия и задать мерз- ким гуманоидам жару. (Не забудь оставить парочку из них в живых. Сдадим в поликлинику, для опы- тов!)

Первое, что ты увидишь на- чав игру - экран выбора оружия. Вначале особо не разгуляешься. На- три основных подвески по стан- дартному оружию:

- Лазер - стреляет мощными ог- ненными зарядами.
- Пушка-вулкан - из нее можно ве- сти огонь во все стороны.
- Ракеты - хорошее оружие, но ин- тенсивность стрельбы очень сла- бая.

Смена оружия производится с помощью шифтов L и R. Экономь боеприпасы - они быстро кончаются. Старайся сделать каждый выстрел результативным.

По мере успехов в истребле- нии инопланетных нелюдей возмож- ные варианты существенно увеличи- ваются. Всего восемь видов вооруже- ния, включая макроракеты и не- сколько видов бомб.

Приятным отличием и отходом от стандартов похожих игрушек явля- ется чередование направлений пере- мещения на разных миссиях. На од- ном задании будешь двигаться снизу вверх, на другом - слева направо. Это благоприятно воздействует на глаза играющего и не дает расслабляться.

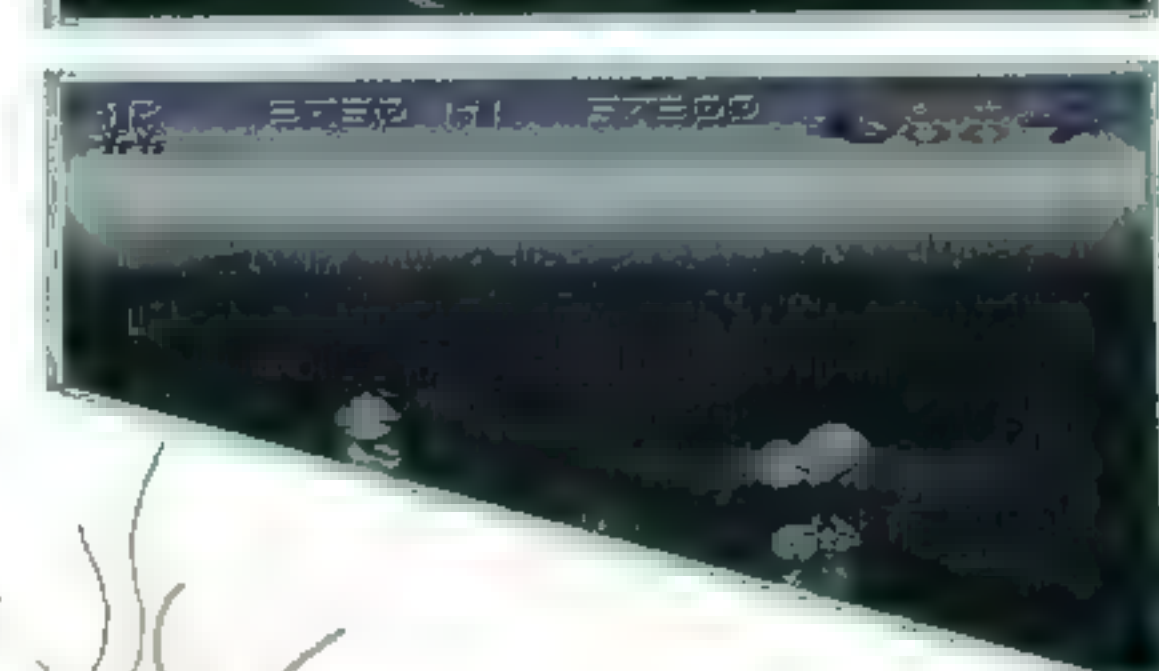
Таким вот образом предстоит преодолеть 6 уровней. Полетаешь над современным городом, в 3 секторе ла- вовой планеты, в подземном гроте по- ка не доберешься до вражеской кос- мической армады. Вот где будет по на- стоящему жарко! Враги спереди, сзади, сверху, снизу - везде! Хотелось бы на- помнить, что в конце каждого этапа поджидает босс - командир вра- жеских сил. На каждом уровне он свой. А имена то, имена!

Просто гадость какая то:

- Арахнатрон - здоровенный металлический паук. Никогда еще насекомые не были столь опасны и отвра- тительны.
- T-36 - не путать с T-34. На этом танке Берлин не брали! Он настолько здоровенный, что еле-еле по- местился на экране.
- Регентроид - похож на летаю- щую тарелку или детский вол- чок. Хотя замашки у него совсем не детские! Жми уверенней на гашетку и он, как пить дать, "гикнется".
- Аквадон - отмокает в воде. Чтоб ему захлебнуться!
- Вейлер - огненный человек раз- мером с Джомолунгму. Горячий парень! Очень опасен! Остуди его, шибанув из всех орудий!
- Вейньон - главный мерзавец. Приложи все силы, чтобы ему поплохело.

Вспомни разрушенные горо- да и кровь ни в чем не повинных людей!

Ахелау предназначена прежде всего для любителей нажимать на спусковой крючок без перерыва. Де- виз игры - «Стреляй во все, что дви- жется!». Друзья на пути вряд ли встретятся, так что ты ничем не рис- куешь. Неплохая разрядка для нер- вов и проверка для рук! И не забывай Ахелау - последняя надежда Земли на мирную жизнь! [AM33]



На пути к Судьбе

ДОСТОЙНОЕ ОРУЖИЕ

INDIANA JONES

Greatest Adventures

Жи-
ли-были два кинорежиссера,
способных снимать классные при-
ключенческие фильмы - Стивен
Спилберг и Джордж Лукас. В то вре-
мя, как Спилберг преимущест-
венно работал по контрак-
там с различными кино-
компаниями, Лукас
организовал свою
собственную под на-
званием «Lucas Films».

После этого в течение
довольно длительного
времени фирма эта зани-
малась съемкой всевозмож-
ных интересных фильмов, са-
мыми известными и попу-
лярными из которых

явились, пожалуй,
сериал «Звезд-
ные Войны» и
фильмы про при-
ключения архео-
лога Индианы
Джонса и его отца.

Однако и Лукас, и
Спилберг во все времена
отличались тем, что люби-
ли все новенькое и неизве-
данное. И потому такое
новое явление, как

видеоигры, сразу
же привлекли к
себе их внима-
ние. Но так как
Спилберг куда
больше обласкан
публикой, как ре-
жиссер, то он до сих
пор никак не собе-

рется что-нибудь
в этой области
сотворить
(хотя и за-
нима-

ется одним игровым проек-
том в фирме «Lucas Arts»), а
вот Джордж Лукас сразу ре-
шил, что за видеоиграми -
будущее и организовал
компьютерное отделение
своей фирмы, купив для не-
го еще в 1978 году огромную
ферму площадью в 5000 ак-
ров.

В начале девяностых
это компьютерное от-
деление было переимено-
вано в «Lucas Arts» и стало
одной из самых уважае-
мых фирм-производитель-
ниц видеоигр, а также едва
ли не главным источником
дохода для Джорджа Лука-
са. Интересно, что оба зна-
менитых сериала, про
звездные войны и Индиану
Джонса, с тех пор полно-
стью перекечевали на мо-
ниторы и видеопристав-
ки. Достаточно отме-
тить, что последняя
серия приключений
доктора Джонса
(«Судьба Атланти-
ды») существует
только в компь-
ютерном ва-
рианте.



INDIANA JONES
Greatest Adventures

Аме-
рика,
1938-й год,
Индиана Джонс
забредает в пещеру,
где, по его подсчетам, дол-
жен находиться древний зо-
лотой кубок. В пещере - враги
различные. Но так как игра
еще только начинается, все
они, разумеется, легко уби-
ваемы. Достаточно лишь во-
время найти хлыст и шмя-
кать им потом всех по сторо-
нам. Все равно найденный
впоследствии кубок сопрет
некий продавший нацис-
там французский археолог.

Однако, кроме этого, этот
француз собирается помочь
фашистам найти Потерян-
ный Ковчег, обладающий
всевозможными волшеб-
ными свойствами (см.

фильм), так что перед док-
тором Джонсом стоит впол-
не понятная задача: найти
этот самый Ковчег и обезо-
пасить его от нацистских
посягательств. Все это объ-
ясняется Индиане неким
агентом спецслужб.

Главный спец по Поте-
рянному Ковчегу - бывшая
подружка Джонса Мари-
он. Агент предполагает,

Се-
годня
мы пред-
ставляем
вам картридж,
содержащий
практически целые
три видеоигры про
приключения Индианы
Джонса, сделанные по
мотивам трех фильмов о
нем. Здесь есть и история
про поиски Потерянного
Ковчега, и "Храм Судьбы",
и "Последний Крестовый
Поход". Все три части со-
провождаются подробны-
ми комментариями отно-
сительно сюжета, так что

те, кто не видел всех сери-
алов Индианы Джонса, могут
приключений (а я
отношусь имен-
но к ним), будут
удерживаться у
телевизора не
только из-за
довольно хо-
рошей игры,
но и чисто из
любопытства,
так как закру-
тить сюжет
Лукас умеет.
Итак, начина-
ется игра
"Искателями
потерянного
Ковчега".
Все идет
строго по
сюжету.
Южная

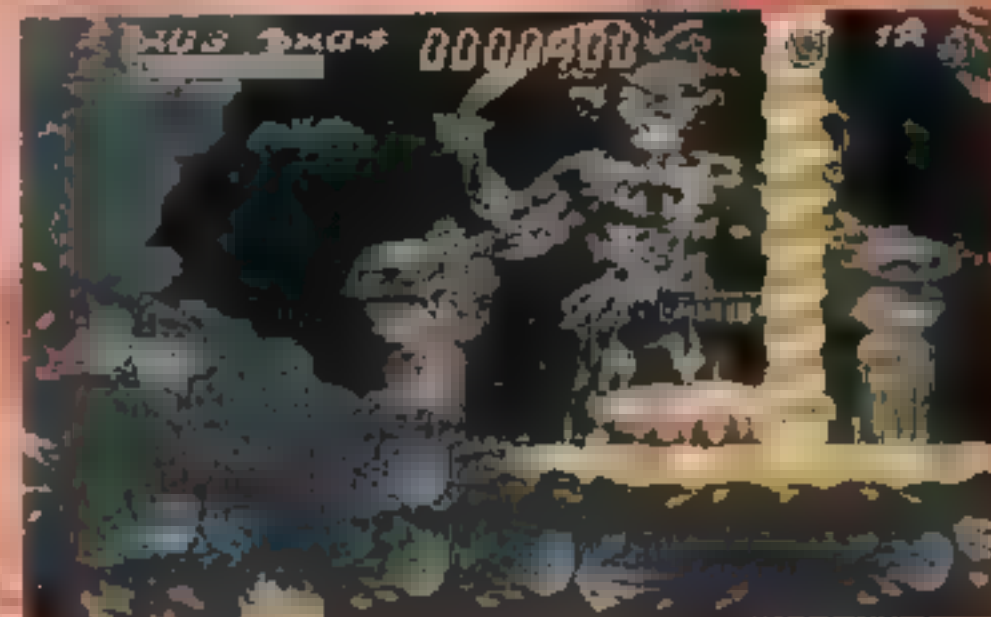
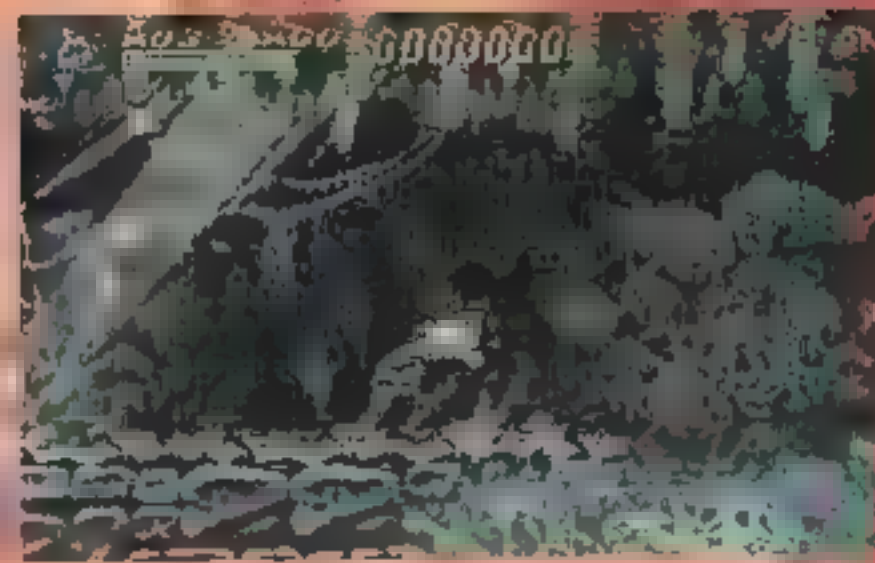
всеми, Индиана
встречается с
Главным Вра-
гом, которые
извлекает
меч и начи-
нает им
крутить.

Однако, как и в фильме,
Джонс расправляется с
ним с первого выстрела
из револьвера. Но вот по-
сле этого он пускается в
погоню за повозкой, на
которой сидит практиче-
ски неубиваемый дядя и
швыряется тюками с со-
ломой.

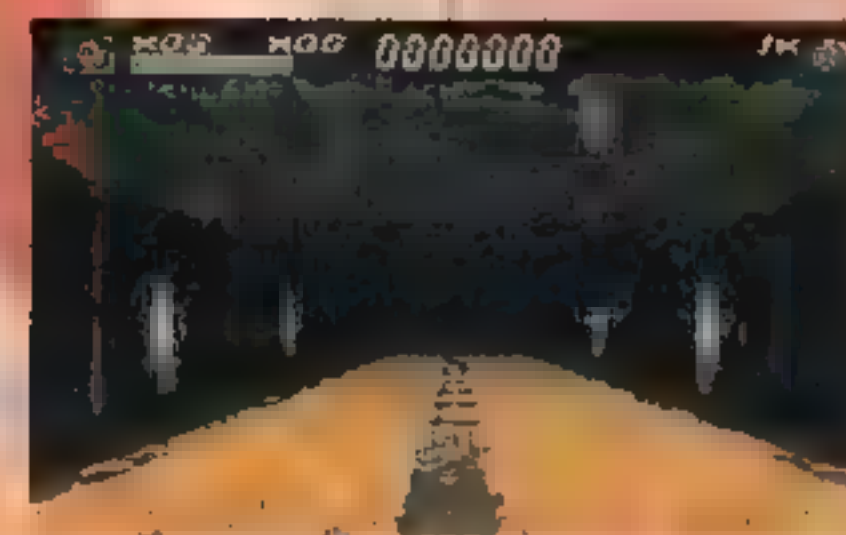
Из Каира Джонс уезжа-
ет в Тунис, где ведутся
раскопки, и там его ждет
Колодец Душ вместе с по-
терянным ковчегом.

Проблема состоит в том,
что кроме Колодца Душ
здесь его также поджидает
тот самый французский
археолог с толпой нацис-
тов...

Вторая часть - "Храм
Судьбы". Начинается она
в Шанхае, в клубе Оби-
Ван, где толпа наемни-
ков устроила доктору
Джонсу засаду. Выб-
равшись из клуба на
улицу, Индиана, пры-
гая с баклона на бал-
кон и используя на-
весы магазинов как
трамплины, а так-
же не забывая от-
стреливать оде-
тых в синие кос-
тюмы китайцев
с автоматами,
мчится впе-
ред. Затем
ему пред-
стоит спус-
титься со
снежного
склона
на на-
дувной
рези-
новой
лодке,
не вре-
зав-
шись
лбом в
много-
числен-
ные де-
ревья и
не за-
грав в
расще-
лину, за-
тем, ока-
завшись
в шахте,
пронес-
тись на
большой
скорости
в ваго-
нетке над
поток



ла-
вы и, на-
конец,
добрать-
ся до са-
мого Хра-
ма Судь-
бы, где
Джонсу не
дадут спо-
койно жить воору-
женные луками и саблями
aborигены.



Но и это не все. Одо-
лев всех аборигенов,
Инди наконец столк-
нется с Моллой Рамом,
тем самым, что орга-
низовал и проводил
свои зверские обряды
жертвоприношения,
сперва в битве один на
один в заброшенной
шахте, а затем — на ве-
ревочном мостике в
нескольких километ-
рах над землей.

Последняя часть иг-
ры — "Последний Кре-
стовый Поход". Нач-
нется он в катакомбах
под библиотекой в
Риме, продолжится в
замке, где фашисты
устроили командный
пункт и где в заточе-
нии сидит отец Инди.
Затем, в соответствии
с фильмом, предстоят
полеты: сперва на це-
пеллине, где вам при-
дется вновь драться, и
затем на кукурузнике,
которым вы уже бу-
дете управлять и
стрелять по встреч-
ным истребителям.
Этот эпизод, кстати,
поражает своим тех-
ническим исполнени-
ем — кажется, что пе-
ред вами не Супер
Нинтендо, а по край-
ней мере 3DO. Ежели
вам удастся призем-
литься в целости —
предстоит встреча с
Полковником Фогел-
лем на танке. Но и это
— еще не конец. Доб-
равшись до храма Свя-
того Грааля, Джонс об-
наруживает, что там
уже кто-то есть. И этот
кто-то, скелет Донова-
на, не дает ему разо-
браться с судьбой.

Внешне игра пред-
ставляет собой до-
вольно типичное
платфор-
менное
приключе-
ние, в основ-
ном нацелен-
ное

на тренировку пальцев
рук, но иногда заставляю-
щее и задумываться. Каж-
дый маленький кусочек
игры — это простой уро-
вень, который надо прой-
ти слева направо, и до-
полнительный уровень

сле-
дом
за
ним,
где на
по-
доб-
ное
дейст-
вие от-
водится
ограни-
ченное
время,
так как
либо за
Индианой
катится
огромный
камень,
либо в до-
ме пожар
и надо
поскорее
забрать-
ся на-
верх,
либо
дело про-
исхо-
дит на по-

возке, которая едет все
быстрее и быстрее, либо
еще что подобное. Если
вам удастся справиться с
этими двумя частями од-
ного уровня игры, вы ви-
дите небольшую сюжетную
вставку, состоящую из кад-
ра из фильма и текста речи
персонажей под ней, полу-
чаете новый пароль, чтобы
потом не надо было все за-
ново проходить,



идете
дальше.

Некото-
рые уровни
несколько отли-
чаются от традиции.
Первым таким нетра-
диционным уровнем
является поездка на
надувной лодке по за-
снеженному склону,
которая представляет
собой нечто вроде
трехмерного симуля-
тора, затем, анало-
гичная по технике
исполнения, поезд-
ка на вагонетке по
заполненной лавой
шахте и, наконец,
полет на биплане
над свежеспа-
ханymi полями
и лугами.
Очень радует
наличие паро-
лей уровней. Иг-
ра достаточно
сложна, поэтому
пройти ее не то что
на одном дыхании,
а и за один день то
невозможно. Слож-
ность эта выражается
не только в силе и ко-
личестве врагов, но и в
необходимости перио-
дически придумывать
выходы из разных
сложных ситуаций. Мы
не хотим испортить вам
удовольствие от игры,
раскрывая все ее сек-
реты, однако о
нескольких
особо слож-
ных мо-
мен-



тах все же расскажем. Любители подумать самостоятельно, вам лучше дальше не читать.

На самом первом уровне вы, скорее всего, окажетесь в тупике. Перед вами – стена, в нижней части которой имеется проход, однако он настолько низок, что попасть в него нельзя даже на



корточках. (Спелеологи называют такие лазейки "шкурниками".) Вот тут вам впервые пригодится прием "бочка" – нажмите одновременно кнопки "вниз" и "А", и Индиана пролетит кувырком несколько метров. Вообще же учтите на будущее, что этот маневр вам пригодится не раз, и не только тогда, когда надо куда-то залезть, но и тогда, когда надо сдвинуть какой-то груз, который так просто двигаться не желает.

Учтите, что хлыст – куда более

грозное и достойное оружие, чем револьвер, а, кроме того, он позволяет и преодолевать всевозможные препятствия. Не забывайте уничтожать врагов даже там, где еще не были,

если это возможно – например, машите хлыстом у себя над головой, если там имеется еще один этаж.

Женщин, швыряющих из окон горшки, можно убивать тем же хлыстом в тот момент, когда они высовываются. А можно и не убивать – присмотритесь, нет ли возможности всех их облететь с помощью хлыста... Кстати, видимо, на Востоке существует такая национальная традиция – метание глиняных горшков из окон на улицу. Вспомните подобные забавы восточных девушек в "Аладдине". Правда, там их за это убить нельзя было.

Наконец, на повозку лучше

сперва запрыгнуть, а потом уже отлупить паренька, на

ней шалашащего. Только будьте готовы – кое-то упадет на нее сверху, эдакий мощный мужичишка, с которым лучше сразиться врукопашную.

Едучи на надувной лодке, не забывайте, что прыгать можно не только тогда, когда перед вами обрыв, но и тогда, когда вы собираетесь налететь на пень. И к тому же в полете, как и на земле, можно

рулить. Также заметьте, что статуи во дворце, которые служат своеобразными дверьми, могут приводить в разные места, если к ним подходить с разных сторон...

В общем, желаю вам приятно проведенного времени за "Индианой Джонс".

Лично мне захотелось после нее посмотреть фильмы про приключения отважного археолога, так как

кое-что из сюжета осталось не

совсем понятным" Вообще же, для

тех, кто видел все эти фильмы, видимо,

пройти игру будет несколько легче, так как вы

можете вспомнить ответы на многие встречающиеся здесь загадки. [ДР 07]





IN A FARAWAY LAND.

Темной холодной ночью, когда на улице бушевал страшный ураган, сверкали молнии и лило, как из ведра, в двери дворца постучала старушка с просьбой предоставить ей угол для ночлега. Однако эгоистичный принц, сидевший в этом дворце и мечтавший о своем блистательном будущем, прогнал старушеницу прочь. Все бы сошло королевскому отпрыску с рук, кабы не оказалась эта самая бабулька волшебницей, которая превратила зарвавшегося сорванца в страшное чудовище, а всю прислугу в замке - в мебель.

Beauty and the BEAST

Старуха
постучала
темной
ночью....



16 БИТ

Beauty and the
BEAST

23

Scanned Angel82



Однако для принца не все еще потеряно. Старушка передала ему розу, которая должна будет завянуть, когда принцу исполнится двадцать один год. Если это произойдет, он навсегда останется зверем. Есть только один способ вернуть человеческий облик: несмотря на страшный вид, своими добрыми делами завоевать любовь прекрасной девушки.

Таков сюжет диснеевского мультфильма, таков же сюжет и одноименной игры. Вы - страшное чудище, отправляющееся на поиски своей избранницы. С вами роза, которая будет по ходу вашего приключения постепенно увядать, не давая ни минуты передышки, и несколько преданных слуг, представляющих собой благодаря проклятью старушки-волшебницы подсвечники и настольные часы. Ваша задача - пройти через все препятствия, доказав тем самым, насколько истинна ваша любовь, и тем самым вызвать ответное чувство у прекрасной принцессы.

Несмотря на такой сюжет, игра не является слишком детской или девчачьей. У зверюги, правда, нет BFG-2000, как в "Думе", но тем не менее расправляется он со всеми встречными и поперечными достаточно сурово, ломая им хребты и шеи, размазывая по стенам или просто давая как следует пинка. А врагов тут масса - от почти безобидных пауков, крыс и летучих мы-

шей на первом уровне, волков и жаб на втором, до летающих книг, рыцарей, сошедших со средневековых картин, самонаводящихся подсвечников-томагавков на третьем и каменных зубастых изваяний и еще не скажем кого на четвертом.

Как и положено, всех их наш герой должен отдубасить. Делать это можно просто огромным кулаком, можно прыгать им на голову, а можно швырять в них камнями. Но традиционный набор действий - прыгать, бегать и драться - далеко не все, что имеется в арсенале зверюги. Он может рычать, так пугая окрестных врагов, что те ненадолго замирают и представляют собой прекрасную мишень, лазить по отвесным вертикальным стенам, а также прошибать пол, прыгая с небольших возвышений. Кроме того, он еще способен ловить снежки, когда случится поиграть с принцессой в зимнем дворике ее замка.

Как уже было сказано, в игре имеется четыре этапа. Сначала зверь всех бьет в замке, затем выходит на простор снежного леса и дубасит всех там; после этого он под предлогом поиска подарка для принцессы отправляется в библиотеку, где устраивает небольшой погром, разбрасывая обезумевшие книги и задавая стрекача злым свечкам; наконец, зверь оказывается на последнем этапе, в конце которого в его объятия падает прекрасная принцесса, которая вскоре надолго теряет сознание, когда зверь вдруг трансформируется в мужика. Где-то промеж этих уровней притаился еще один, специальный, на котором вы занимаетесь ловлей снежков. [ДР 08]



Бум
Шакалака!!! Звезды
Национальной Баскет-
больной Ассоциации верну-
лись в новом спортивном боевике
фирмы Acclaim. Насколько круче
стала игра по сравнению с обыкно-
венным NBA Jam можно оценить даже
по внешнему виду картриджа. Золотой
мяч с протуберанцами - словно солн-
це! Вот так же и в игре все горит и
плавится (включая пальцы гейме-
ров). Начало прежнее: фир-
менная бляшка NBA и ха-
рактерная музыка.

А вот

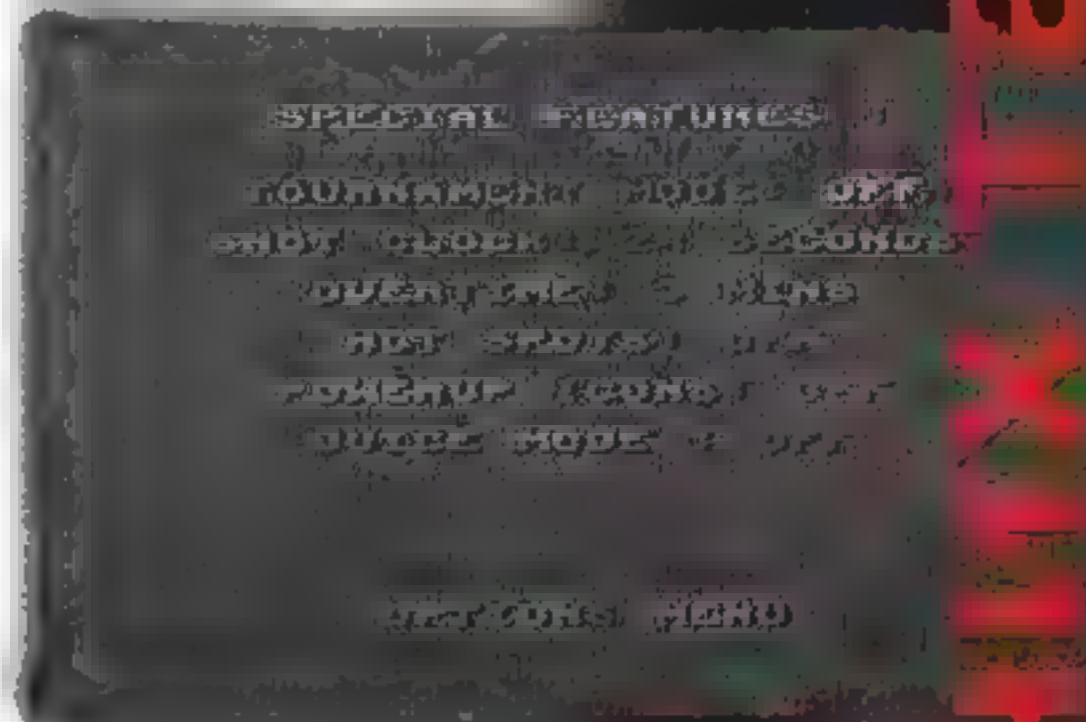
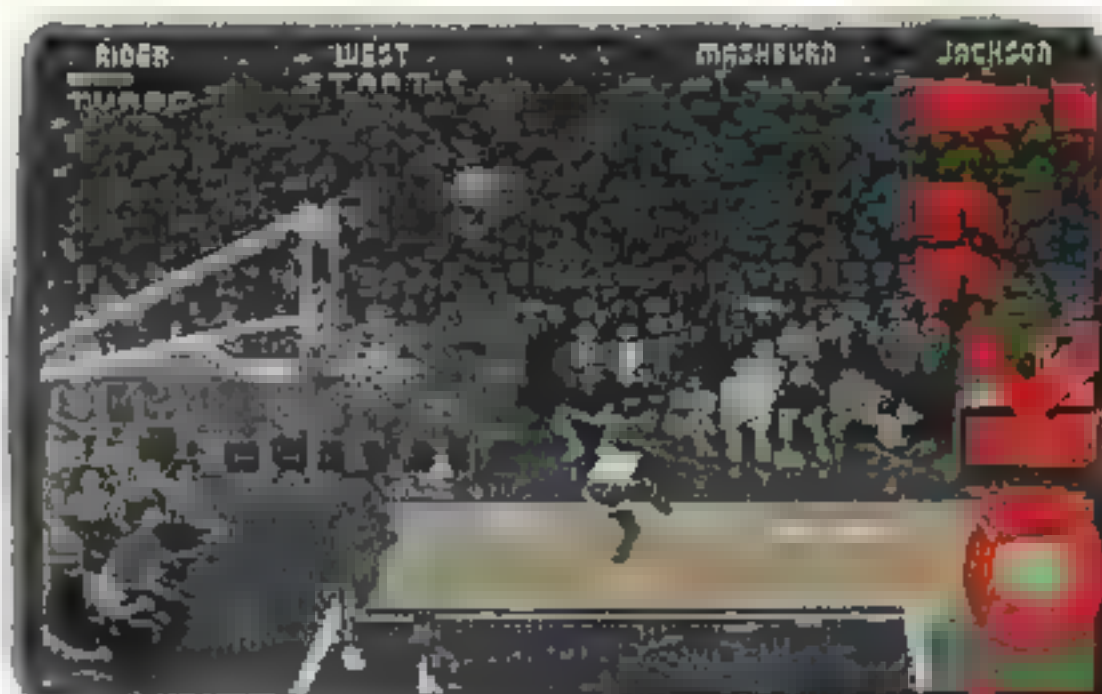
да-
лее начинаются
чудеса.

Во-первых, теперь у тебя
есть возможность выбрать ре-
жим PRACTICE, где можно вво-
лю попрыгать, побегать и позаб-
расывать "крутые" мячи.

Во-вторых, зайди в OPTIONS и
удивись. Появился специаль-
ный пункт Special Futures, в
котором можно устано-
вить:

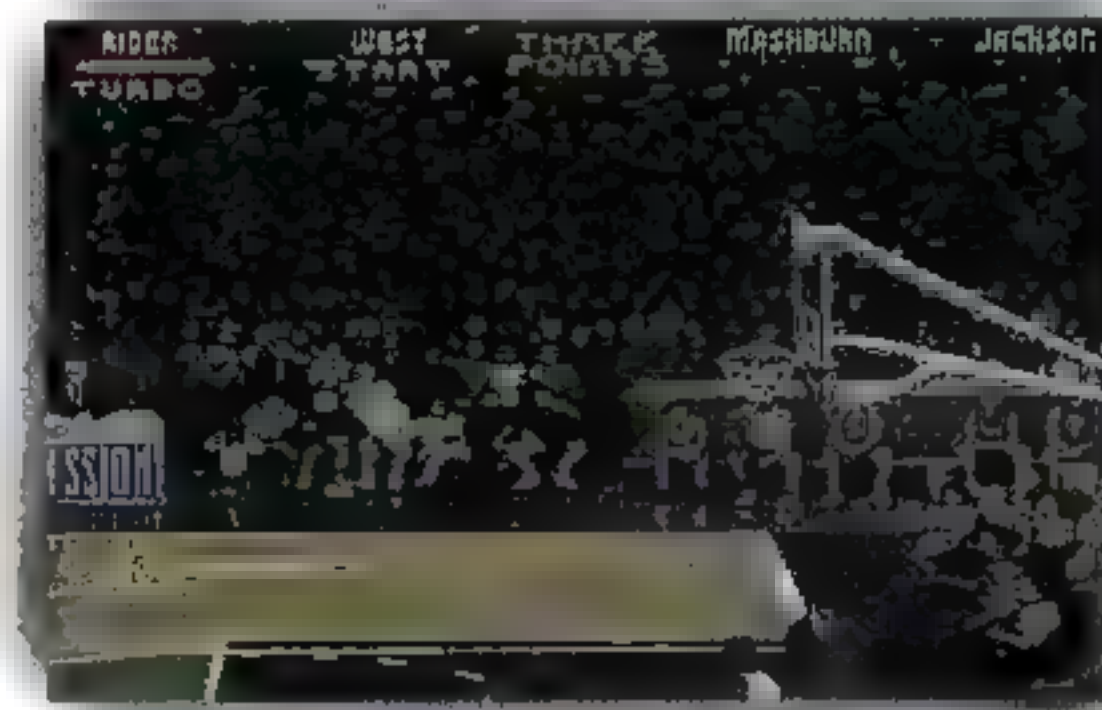
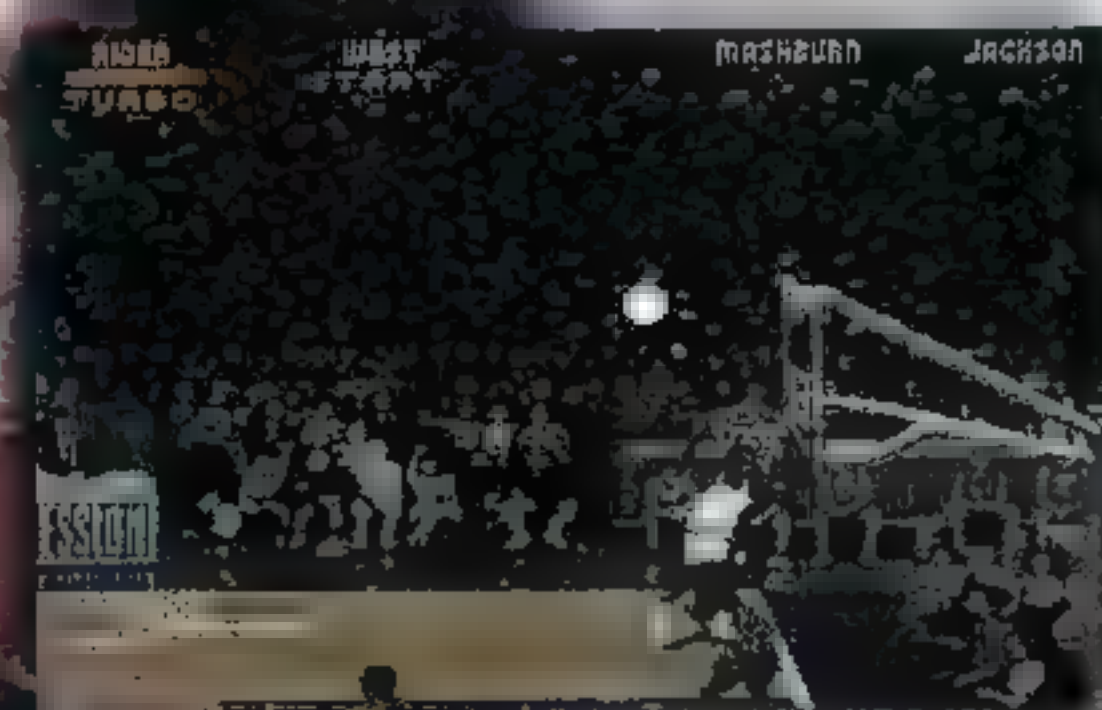
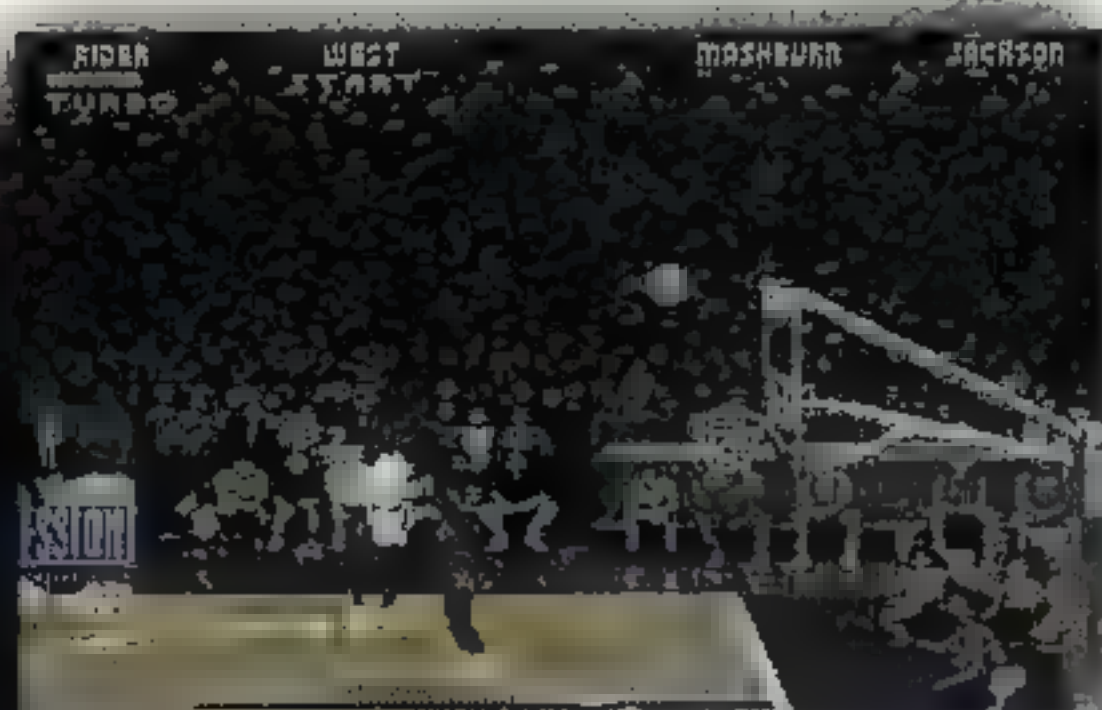
NBA JAM

- Tournament Mode - включает и отключает возможность играть в чемпионате.
- Shot Clock - варианты количества времени на проведение атаки.
- Overtime - длина дополнительного времени.
- Hot Spots - "горячие таблетки". На поле во время игры появляются такие пилули. Собирай их и возможности твоих игроков заметно возрастут.
- Power Up Icons - во время матча появляется возможность исполнить более мощный и красивый "джем", наступив на одну из появившихся "меток".





● Juice Mode - вот он заветный! В первой части игры, чтобы достигнуть его, надо было обыграть 27 команд. А здесь ставишь "ON" и дело в шляпе. Что такое Juice? Поиграешь, поймешь!



Теперь и о самой игре. Ура! В каждой команде не по два игрока, как раньше, а по три (это не значит, что площадке носится вся троица! Просто можно произвести замену в перерывах между четвертями кнопкой A, B, X или Y). Каждый игрок любой из 28 (!!!) команд оценивается аж по 8 параметрам. Особое внимание советую обратить на пункты 3PTS - трехочковые броски и BLOCK - защита под своим кольцом. Два главных слагаемых успеха. Ну выбрал, наконец!? Жми на Start. Приятный голос на английском сообщает: "Сегодня встречаются Миша и Витек, то есть Ракеты из Хьюстона и Бычки из Чикаго".

Управление ничуть не изменилось. При владении мячом:

A, B - бросок в кольцо соперника.

X, Y - пас.

L, R (шифты) - турбо. (Игрок бежит с удвоенной скоростью)

Управление в защите:

A - блок двумя ру-

ка-

ми в прыжке.

B - блок одной рукой в

прыжке.

X, Y - защита внизу (выбивание мяча). С прыжком - плотная игра "в мяч" под кольцом.

Но предыдущее - мелочь, если не знать заветной комбинации TURBO плюс SHOT плюс джойстик в сторону противника - толчок нападающего. Не волнуйся, фол за это не получишь. Но будь внимателен, в пылу борьбы можешь затолкать своего напарника до посинения.

Тактика ведения спортивной баталии ничуть не изменилась. Быстрый проход в трехсекундную зону и красивейший "джем" со вспышками

фо-

тоаппаратов и вос-

хищенными возгласами

толпы. Любителям дальних

трехочковых бросков советую хоро-

шо подготовиться и занять наиболее

удобную позицию (одно из самых выиг-

рышных мест - углы площадки около враже-

ского кольца). В защите постарайся прессин-

говать и сбить с ног противников еще на их по-

ловине поля. Под своим кольцом будь хладно-

кровен и расчетлив. Хотя поклонники не скан-

дируют здесь: "Defense, Defense!!!" - я надеюсь,

ты сможешь защититься, поддерживаемый

приятелями, сидящими рядом. Также советую

на последних секундах каждой четверти (и

особенно в конце матча) активизировать

свои действия. Ребята из команды со-

перников крайне метки. Даже при от-

рыве в счете в два очка ты мо-

жешь проиграть в последний

момент если их меткий

трехочковый

со

своей половины

"найдет" твоё коль-

цо. В остальном все, как и

прежде, но гораздо лучше.

Добавлены не только новые иг-

роки, но и новые джемы. Тради-

ционная между четвертями и пос-

лематчевая статистика покажет те-

бе слабые места команды. Смо-

жешь выработать правильную так-

тику для дальнейшей игры. И,

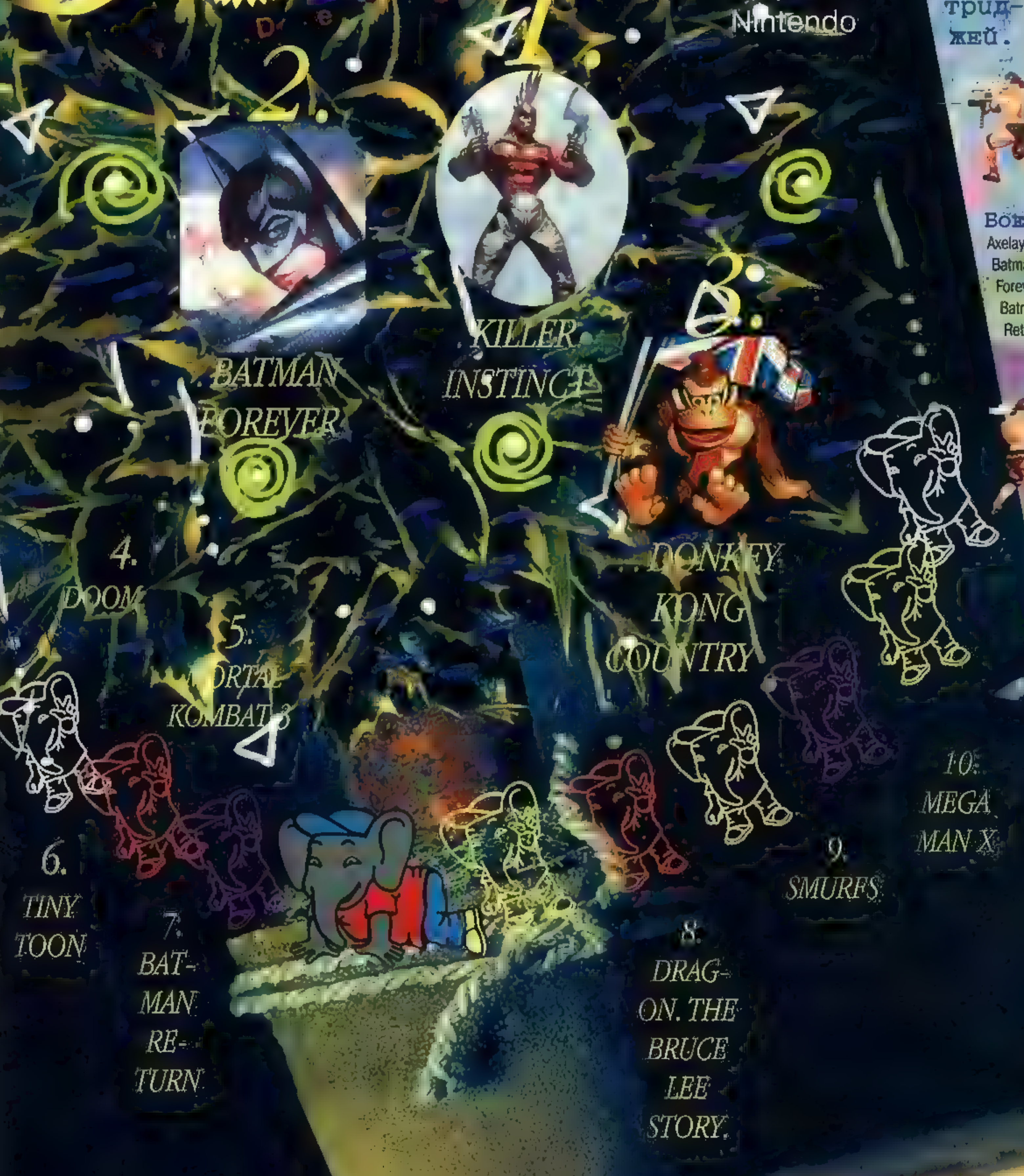
конечно, мяч, сжигающий сет-

ку на кольце противника под

восхищенный вопль: "ON

FIRE!!!" [AM37]

ПАРАД ХИТ



4. DOOM

5. MORTAL KOMBAT 3

6. TINY TOON

7. BATMAN RETURNS

KILLER INSTINCT

DONKEY KONG COUNTRY

8. DRAGON THE BRUCE LEE STORY

9. SMURFS

10. MEGA MAN X

ДЕСЯТЬ СЛОНОВ Super Nintendo

Super Nintendo. Ассортимент картриджей.

- Battleclash(for Gun)
- Battletoads/D. Drag on
- Black Hawk
- Cybernator
- Doom
- Ghoul Patrol
- Hagane
- Jurassic Park
- Jurassic Park-2
- M. Jordan in Flight
- Mega Man X
- Pirates of Dark Water
- Pop'n Twinbee
- S. Ghouls N' Ghosts
- Safari(for Gun)
- Sparkster
- Spectra Gametech
- Stargate
- Super Metroid
- Super Probotector
- True Lies
- Zombies
- Judge Dredd

Боевик / Стратегия
Cannon Fodder
Flashback
Jungle Strike
Putty Squad

Гонки
F1 Champ. Edition
F1 Pole Position-2
Full Throttle
Micro Machines
S. Mario Kart
Street Racer
Super F-Zero

Sup. Battletank-2

Поединки
Bruce Lee Story
Brutal Paws of Fury
Justice League
Killer Instinct
Mortal Kombat-3
Rise of the Robots
Shaq Fu
Weapon Lord
WWF Raw

Спорт
FIFA Soccer
NBA Jam TE
NHL Hockey 96
NHL-95
Super Soccer

Симулятор
Starwings

Интеллектуальные
Fun and Games
Lemmings-2
MarioPaint with Mouse

Приключения
Actraiser 2

Aladdin
Animaniacs
Asterix
Beauty and The Beast
Bubsy
Bubsy 2
Bugs Bunny
Castlevania
Donkey Kong Country
Eek the Cat
Indiana Jones
Itchy & Scratchy

Jungle book
L.T. Road Runner
Lion king
Mario Is Missing
Mickey Mania
Pitfall
Prince of Persia
S. Mario World
S. Mario All Stars
Smurfs
Super BC Kid
Superman
The Flintstones
The Marvin Mission

Tiny Toon-B. Loose
Wolverine
Yoshi's Island

Интеллектуальные / Приключения
Humans
The Lost Vikings

БЛОКНОТ

Секреты могут не работать на неоригинальных продуктах. Вряд ли купленные не в торговой сети Denon

Acfraiser 2
Введен с первого актификата код: X, X, X, X, Y,
Y, Y, Y, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z,
с боссом.

Выбор уровня. На экране заставки нажать:
Вверх, Вправо, Вниз, Влево, Y, B, Вверх, Вправо,
Вниз, Влево, B, Y, Вверх, Вправо, Вниз, Влево,
Start.

1. Yogi Berra

True Lies

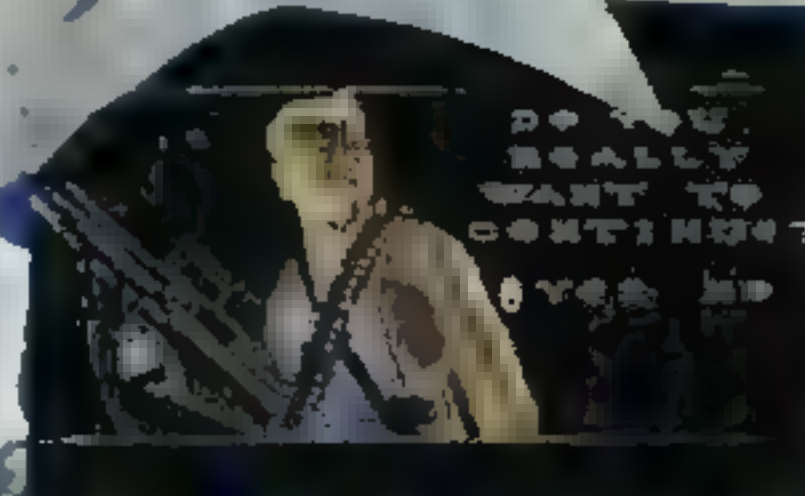
Несколько паролей, облетающих жизнь Шварца.
На экране ввода пароля ввести: BGLVS - бесконечные жизни, BGGRLY - бесконечная энергия, BGW - PNS - полное вооружение, MNCNT - выбор уровня.

Судебная
На экране заставки выбрать в меню пункт
Options. Затем задержать Вверх на крестовине ун-
равнения и цифры R и L вместе с кнопкой Start.
Получить бесконечное продолжение.

Equinox

на экран заставки набрать: Влево, Влево, Вправо, Вправо, Влево, Влево, Вправо, Вправо, Влево, Влево, Вправо, Вправо, Влево, Влево, Вправо, Вправо, Влево, Влево, Вправо, Вправо. Получились неувязки.

16 бит



Есть такой фильм, под названием "Разрушитель", в котором снялись два крутых мужика. Один из крутых мужиков - это всем известный Сильвестер по фамилии Сталлоне, а второй - рыжий негр по фамилии Снайпс. Сталлоне - хороший, Снайпс - плохой.

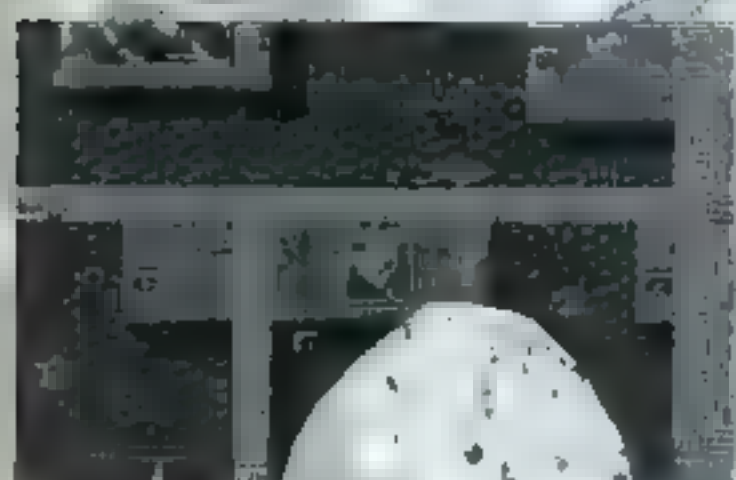
Сюжет таков: Недалекое будущее. Тюремны несколько видоизменены - теперь людей не сажают на долгие годы в каталажки, а замораживают. Процедура эта несколько безболезненна, однако после разморозки преступник в той же форме, как и был до нее, в то время как его дети уже не способны жевать собственными зубами.

Сталлоне разморожен

И
к бою
готов!



DEMOLITION MAN



Сталлоне - полицейский. В свое время он круто отмочил толпу всевозможных врагов, пытаясь добраться до Снайпса (главного бандита), и ненароком умудрился запалить огромный нефтеперерабатывающий завод, в результате чего снесло полгорода вместе с его обитателями. Но преступника Сталлоне поймал.

Их обоих посадили в новые морозильные тюрьмы. Снайпса - навсегда, а Сталлоне - всего на сотню лет за превышение полномочий, которое привело к многочисленным жертвам среди мирного населения.

Не проходит и ста лет, как Сталлоне вылезает из своего морозильника. Его тут же хватают за грудки и тащат в управление полиции. А там сообщают новость: Снайпс, оказывается, из своего морозильника смылся. Выручай, мол, Сталлоне дорогой, мы с этим уродом справиться никак не можем.

Ну Сталлоне, ясное дело, ухмыляется, говорит, что он этого уroda сто лет назад поймал, а теперь его просто замочит. Давайте пушку.

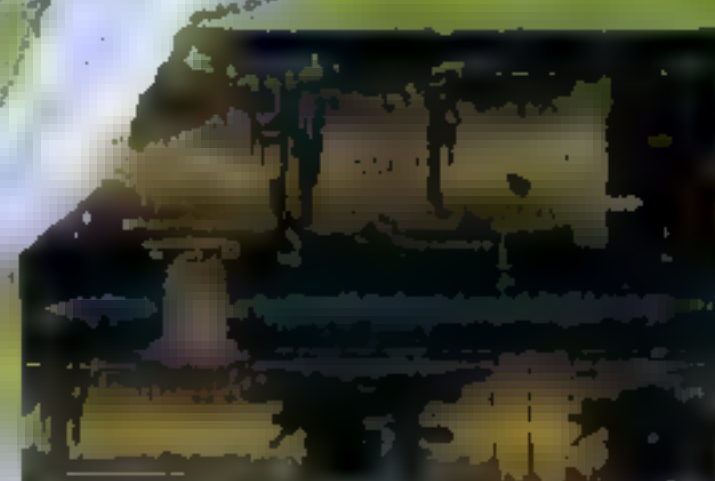
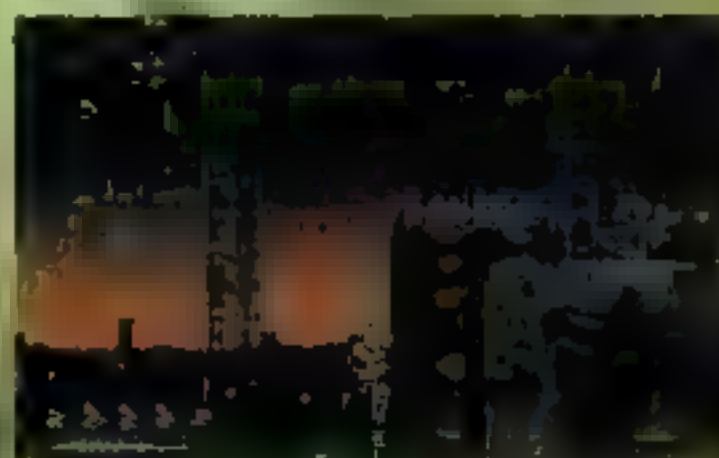
Тем временем и Снайпс не дремлет. Он идет по улицам, озирается с удивлением, (не видал он таких штук, будущее все ж как никак), и набредает на музей. А в музее зал, посвященный оружию. Ну Снайпс и порадовался! Хвать базуку. Хвать пулемет. Хвать пушку великого калибра. И про друзей не забыл - все карманы набил гранатами. И Сталлоне тут как тут, из-за угла хитро щурится, из своего автомата постреляет.

В общем, что тут началось! Мир в далеком будущем очень круто устроен - весь блаженствует и процветает. Но на самом деле все это - одна лишь видимость. Капиталистическое общество гниет и гниет, в буквальном смысле, изнутри: под городом, в огромной мрачной сети катакомб живут отбросы общества, эдакие изгои. Их туда замуровали уже давно, все выходы держат на замках под пристальным полицейским наблюдением. Но, разумеется, люди есть люди, они способны из любой затруднительной ситуации найти выход. Потому, ясное дело, и те дяди и тети, что были заперты в подвалы, быстренько нашли возможность связи с внешним миром. А вообще в подвалах жили очень симпатичные ребята. Куда приятнее компажка под землей набралась, чем наверху. В общем, Снайпс нашел себе дружков и с ними рванул в подвалы, после того, как ему изрядно подпалил штаны Сталлоне в музее. И Сильвестер, не убирая пушку в кобуру, рванул за ним. Короче, потом все "поженились".

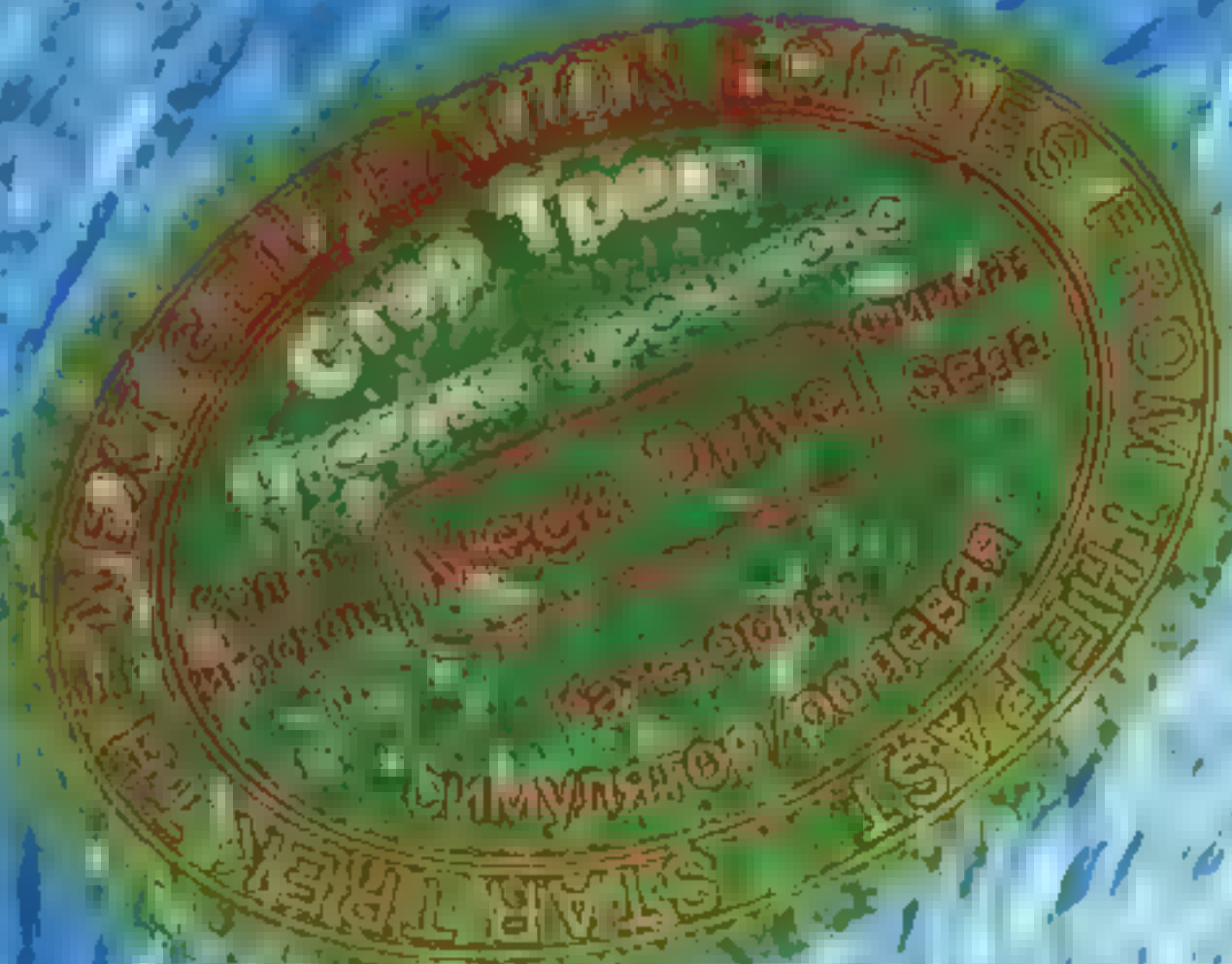
Вот по этому фильму люди на Западе быстренько сделали видеоигру. И не одну. Но сегодня речь о той, что предназначена для "Сеги". Летит восточек, с него швыряют вниз веревку. На конце веревки висит му-

жик. Этот мужик - вы. Вы на миссии. Игра начинается еще в более-менее наше время, то есть тогда, когда два мощных мужика тузили друг друга на нефтеперерабатывающем заводе. У вас имеется пушка, а также определенный запас гранат. Из пушки он косит всех врагов, что в огромном количестве встречаются ему на пути, а гранатами подрывает их, и всевозможные неприятные препятствия, типа запертых дверей, висящих над головой баков с горючим и проч. Мужик поражает своим умением прыгать. Делает он это значительно круче любого горного козла, покрывая одним махом расстояние метров в семь. Никаких других особых достоинств у будущего спасителя человечества от криминальных элементов нет, кроме его очень не-слабого бронезилета.

Собственно, в конце первого уровня вам предстоит встретиться со Снайпсом и даже победить его. Учтите, что попадание в этого светловолосого негра выливается в выпадающие из него медаптечки. Однако не советую этим делом злоупотреблять, так как иногда Снайпс вдруг начинает сердиться, оборачивается, и тогда за просто может вас пристрелить. Видите ли, Снайпс главный герой всей игрушки, и ежели вы его пришьете на первом уровне, то с кем вы станете воевать на втором? А вот о том, что вы - тоже главный герой игры, авторы зачастую забывают, так что вас убить не составляет никакого труда ни для Снайпса, ни для его дружков-садистов. [DP09]



Отзвуки прошлого

это не
звук му.

Стар Трек — один из самых популярных телепередач в истории. Первые его серии появились еще в 70-х годах, но благодаря определенному отпечату — свежий вид оригинала, и с тех пор он неуклонно лидирует по популярности не только в Соединенных Штатах, но и в Европе. Несколько лет назад, будучи во Франции, я видел пару ранних серий "Стар Трека", и должен сказать, я понимаю столь высокую популярность. Что такое "Звездный Трек"? Скажем так: достаточно сложно.

Также можно просто определить, кто именно полагается под "следующим поколением". Вряд ли это название, стоящим в названии всех серий фильма. Однако эти четыре слова ("Star Trek: The Next Generation") уже давно никем не воспринимаются как нормальные слова, а только как имя команды отважных звездных путешественников. Не менее известен и цитируемый девиз этой команды: "Смело идите туда, где еще никто не был" ("To boldly go where no one has gone before").

Итак, главные герои фильма "Стар Трек" — это команда огромного научно-исследовательско-вооруженно-патрульного космического корабля "USS Enterprise". В целом его основной задачей является исследование новых миров и научная деятельность. Однако на практике для выполнения этих самых научных целей корабль оснащен умеренным количеством пушек. А так как в звездах далеко не все спокойно, и

есть там немало агрессоров и вообще противников мира, приходится, по словам команды, периодически пользоваться оными пушками.

Политическая ситуация в известной части космического пространства складывается примерно следующим образом. Существует Федерация, обладающая большим количеством развитых земель и процветания. Жить в мире и всячески процветать хотят не все, потому есть враждебная Федерации Империя Ромулан. Соответственно, космос поделен между Федерацией и Империей Ромулан на две большие зоны, в которых, согласно договору, нельзя соваться другам. Мало того, между двумя космическими территориями создана специальная Нейтральная зона, куда по идее браться вообще никто не имеет права (хотя на практике в ней почему-то постоянно находится "USS Enterprise", и при этом едва увидит там ромуланский корабль, как тут же начинает на него наезжать).

Это, если смотреть на вещи прямо. Опираясь выше расстановку сил является главным фундаментом всех серий стартрековских приключений. Однако на этот фундамент каждая серия настраивает довольно мощное здание звездной истории, в результате чего сейчас уже вполне можно писать толстенный манускрипт на тему "История военного конфликта Федерации и Империи Ромулан" или "Краткий курс истории политики неприсоединившихся рас", или, более точно, тема: "Влияние техники и культуры древней расы Чолак на политическое устройство Империи Ромулан". Надо сказать, что подобные манускрипты уже написаны. И не только манускрипты — существует целая компьютерная энциклопедия на компакт-диске, посвященная архитектуре и внутреннему устройству "USS Enterprise".

Итак, внутри Федерации, что видно по названию, существует довольно большое количество территориально-политических единиц. Каждая из них обладает определенной степенью свободы, и в Федерации посто-

янно присоединяются новые и новые планеты. Однако и Ромуланы не дремлют. У них подход к присоединению планет несколько иной, более знакомый российским гражданам, и ориентируется он, в первую очередь, на применение грубой военной силы. Однако иногда из неисследованных частей космоса тоже появляются агрессоры. В одном из таких агрессоров Ромуланы превали в одной из серий "Стар Трека". А берутся новые миры из неисследованных частей космоса. Так как Вселенная бесконечна, то исследовать ее, разумеется, нельзя даже с помощью такой сверхбойной пушконосицы, как "USS Enterprise". Потому в тылу как Ромуланов, так и Федерации находится немало неисследованных планет, звездных систем и целых галактик, на многих из которых существует разумная жизнь. А так как пространство во Вселенной трехмерное, то такие понятия, как "тыл", весьма относительны, и потому все, что обнаруживается в тылу Ромуланов, как правило, бывает интересно и Федерации. Наконец, есть еще и третий тип звездных систем и планет - неприсоединившиеся. К таковым относятся, например, Гаридианы, которые, хотя и пребывают в достаточно дружеских отношениях с Империей Ромулан, тем не менее признают законы Федерации и совершенно не склонны к ней воевать.

Итак, с политикой мы вроде разобрались. Теперь возьмемся за технику. На службе у Федерации преобладает один главный тип военных кораблей - это тип USS, к которому принадлежит и "Энтерпрайз". Конечно с уверенностью сказать, предстоит ли вам встретиться с подобными кораблями (кроме своего, разумеется) в описываемой игре, но в других вариантах интерактивных историй "Стар Трека" я виделся с некоторыми из них. Кроме USS'ов, разумеется, есть в Федерации и масса прочих кораблей - разведчиков, товарных мегафрейгеров, мелких военных истребителей и прочих. Кроме того, Федерация имеет массу однотипных орбитальных научных станций, разбросанных по всей галактике, а также планетарных аутпостов - адских ограниченных застав, которые обычно представляют собой вырубленную в поверхности астероида систему ходов и помещений, с одним большим наблюдательным центром, накрытым прозрачным куполом из сверхпрочного пластика, с большим количеством разбросанных по этому астероиду пушек.

Флот Федерации именуется "Starfleet", что в переводе означает буквально "Звездный Флот". Управляется он из передвижной орбитальной штаб-квартиры, местоположение которой остается загадкой до сих пор. Многие поклонники сериала на Западе утверждают, что она всегда была и есть на Луне, другие это отрицают и говорят, что она постоянно перетаскивается с места на место в целях безопасности. Насколько я могу судить по паре серий фильма и нескольким посвященным ему игрушкам, эта штаб-квартира действительно не имеет постоянного места обитания. Зато ей неизбежно сидит адмирал Вильямс, такая суровая дачка, персонально координирующая действия "Энтерпрайза".

Кроме главной орбитальной штаб-квартиры, существуют также штаб-квартиры местного значения. Эти обычно находятся на некоторых аутпостах, на орбитах планет, находящихся неподалеку от Нейтральной Зоны, а также на орбитах центральных планет всех секторов. Там тоже сидят разные адмиралы, которые имеют право отдавать "Энтерпрайзу" приказы, если появляется необходимость его присутствия в том или ином секторе.

На всех прочих планетах сидят многочисленные законопослушные граждане и бригады ученых. Ученые в Федерации, как правило, почему-то женщины. А потому и законопослушные граждане, и исследовательские экспедиции, и научные лаборатории, и военные аутпосты нуждаются в защите. А предоставить ее лучше "Энтерпрайзу" никто не может. Потому всякий кому не лень сообщает на общедоступной частоте сигнал тревоги и ждет прибытия спасителей.

Именно с такой ситуацией и начинается игра "Отзвуки прошлого". Научная миссия на одной из планет, расположенных неподалеку от Нейтральной Зоны, атакована Ромуланским кораблем. Сигнал S.O.S., посланный на всех частотах, принимает "Энтерпрайз", и тут же, естественно, отправляется на помощь незадачливым археологам.

Однако нападение ромуланов на научную экспедицию - лишь маленькое звено событий, которые должны вскоре развернуться во вселенной, и в которых вам вместе с вашим кораблем предстоит принять непосредственное участие. Не так давно Империя Ромулан заявила о том, что в Нейтральной Зоне пропал без вести ее научно-исследовательский корабль, в связи с чем на его поиски отправлена большая группа поисковых бригад. Федерация предложила Империи помощь в поиске ученых. От помощи ромуланцы отказались.

Через некоторое время, после безуспешных поисков своих ученых в нейтральной зоне, Империя Ромулан обратилась к федеративному правительству с просьбой позволить их кораблям исследовать космическое пространство Федерации. Естественно, в этой просьбе ромуланскому командованию было отказано. И тем не менее на пути к самой первой своей миссии - спасению из ромуланских лап отважных ученых, вы, скорее всего, столкнетесь с вражеским военным кораблем.

Основной тип ромуланских кораблей - это "Warbird", "Птица Войны". Это - главное по силе их оружие. Хотя "Птичка" и уступает по мощностям своих вооружений "Энтерпрайзу", она зато имеет уникальную разработку ромуланских ученых - устройство для создания вокруг корабля поля невидимости. Поэтому в том случае, если капитан ромуланской "Птички" не хочет ввязываться в войну с сильным соперником, он может просто спрятаться и пролететь у "Энтерпрайза" прямо под носом, так, что никто из его пассажиров ничего не заметит. Других типов ромуланских кораблей отличают от "Боевой птицы" не в лучшую сторону преимущественно мощностью своих ракет, двигателей и оружия. Как правило, они становятся легкой добычей для "Энтерпрайза".

Обычно победа "Энтерпрайза" над врагом выражается не в его физическом уничтожении, а в захват корабля и его экипажа. После этого, как и тот, и другие оказываются на энтерпрайзовском борту, ученые начинают очередные безуспешные попытки выявить, как устроено маскирующее устройство, а экипаж всячески издевается над своими ромуланскими коллегами.

Итак, когда вы наконец придете на место чрезвычайного происшествия, вам надо будет транспортировать группу захвата на поверхность планеты. Как и в фильме, для этого процесса используются телепортаторы - то есть "Энтерпрайз" остается вертеться на орбите, а четверо членов его экипажа оказываются вдруг на поверхности планеты. Кто конкретно будет транспортирован - выбирать вам. Поэтому

некого надо рассказать о поведении корабля.

Главный член экипажа капитан Жан-Люк Пикард. До своего назначения на "Энтерпрайз" Пикард служил первым штурманом, а затем капитаном исследовательского корабля "Стергизер". Роль Пикарда играете вы. Несмотря на свой достаточно преклонный возраст, капитан лучше всех умеет управляться с бластером и прочей аппаратурой, а также имеет самое крепкое здоровье. Однако я бы вам не советовал часто включать капитана в состав наружной миссии, так как в случае его ранения игра автоматически переходит в состояние "гейм овер".

Второй по важности мужик на корабле — командир Вильям Райкер. Он тоже мастер на все руки, ему не раз предлагали должность капитана на других кораблях Федерации, но он предпочитал атмосферу "Энтерпрайза" заманчивым перспективам продвижения карьеры. Лейтенант-командир Дата — уникальный экземпляр преобразованной компьютерной технологии. Он — единственный в Галактике полностью функциональный человекоподобный андроид. Этот отвечает за компьютерные системы корабля.

Другой командир-лейтенант, Джорджи Ла Фордж, имеет отменнейшее зрение, так как в детстве повстречался с одним безумным дядей-расистом, который выколол ему глаза маленьким перочинным ножиком и съел их на глазах у изумленной матери. Однако, поскольку медицина будущего не знает границ, Джорджи смонтировали на голове специальное устройство, которое позволяет ему не только иметь четкий обзор на 180 градусов, но и возможность видеть лучи любого спектра. Джорджи — большой фанат математики и тактики, служит старшим инженером "Энтерпрайза".

Лейтенант Ворф, старший эксперт корабля по обороне, — первый представитель расы Клингон во флоте Федерации. Клингонь уже давно состоят с Федерацией в союзе и помогают во всех военных операциях, однако их суровое отношение к пленникам, одних из которых они растворяли в кислоте, других запирали в реакторах своих кораблей, а скорченные трупы третьих до сих пор можно найти на орбитах некоторых мелких планет, вызвало несколько неадекватную реакцию в командовании Звездного Флота. Единственный оставшийся в живых пленник клингонов был доставлен в Федерацию именно Ворфом, за что тот сразу получил пост на лучшем корабле — "Энтерпрайз". Пленник, правда, очень скоро скончался от внутреннего кровоизлияния, однако, так как клингонь отличаются необычайными способностями в области тактики и военных действий, на это никто не обратил внимания.

На корабле есть и две женщины, о которых вам также надо кое-что знать. Дайана Трой является главным дипломатом корабля, она доктор психологии. Ее рекомендуется брать во все миссии, где предвидится встреча с незнакомцами, особенно с незнакомцами иноземного происхождения. Доктор Беверли Крашер — врач. У нее есть специальная штука, с помощью которой она умеет всех лечить.

Капитан имеет шатрек. Когда вы будете отправляться в миссии на разные планеты, у каждого члена экипажа шатрек. (Так называются команды звездолетов, которая покидает пределы корабля) есть определенное количество предметов. Эти предметы отображаются в нижней части экрана. Самая важная вещь — трансмиссия. Трансдерис — устройство, с помощью которого можно исследовать все, что находится на пути. Это транзисторный агрегат, способный проникать в недоступные места и видеть то, что недоступно простому человеческому глазу. Кроме того, набор предметов в кармане каждого члена экипажа может пополняться в зависимости от сбора вещей во время миссии.

Итак, вернемся на планету Голоску IV, где элиромулене атаковали мирную базу. Не успела группа отрядных звездолетчиков оказаться на планете, как с них тут же начинают стрелять со всех сторон. Это не беда. Кто-то из экипажа хватает свой бластер и давай всех мочить направо и налево. Но только все ромулане выжидают на земле, можно открыть клетку, куда они перели ученой женщины, главу экспедиции.

Несудиваясь тому, что поверженный соперник падает на землю с оглушительным грохотом, а очеловеченно существа, извиваясь, на полпути начинают озирается по сторонам. Дело в том, что "Энтерпрайз" — старший звездолет, он никогда не пользуется бластером на максимальной мощности, только на профилактической. Вот что и происходит гораздо больше. Это то, что в то время, как вы всего пальцем касаетесь пушки, пушки валяются нагнет молнии.

Кроме наземных противников вас ждут космические. Однако лично я рекомендую вам их не беспокоить, изгнать так сказать правдой, вы можете оказаться со врагом мирно, потом переговором. Умнее вы большую часть времени потратите на восстановление своих сил.

Итак имеет традиционный сюжет. Вам предстоит выяснить, что именно так активно мочит ромулене, почему такое большое количество их было показано в космосе Федерации (пока сами ромулене не являются удивительными и утверждают, что никто не знает, как их сюда занесли). Либо что они получили сигнал SOS. Иначе это — перепад.

Успехов, Жан-Люк!

[BP 10]

CAPTAIN'S LOG.
IT HAS BEEN
THREE MONTHS SINCE
WE FIRST
STARTED OUR
RESEARCH ON
GORENS DELTA
II. THE CASE
IS OPENING UP
AS WE FIND
EVIDENCE THAT
WILL BE INTER-
ESTING TO THE
GOVERNMENT.
THEY HAVE
BEEN
STUDYING US
CLOSE.



0, 100
HEADING
122/122
BEARING
100/120
WARP
6, 20

CURRENT PATROL AREA:
CURRENT LOCATION:
GORENS DELTA

GORAX
GORENS
GORENS
PINTOR

THOUGH
WE'RE
BEFORE
US NOW

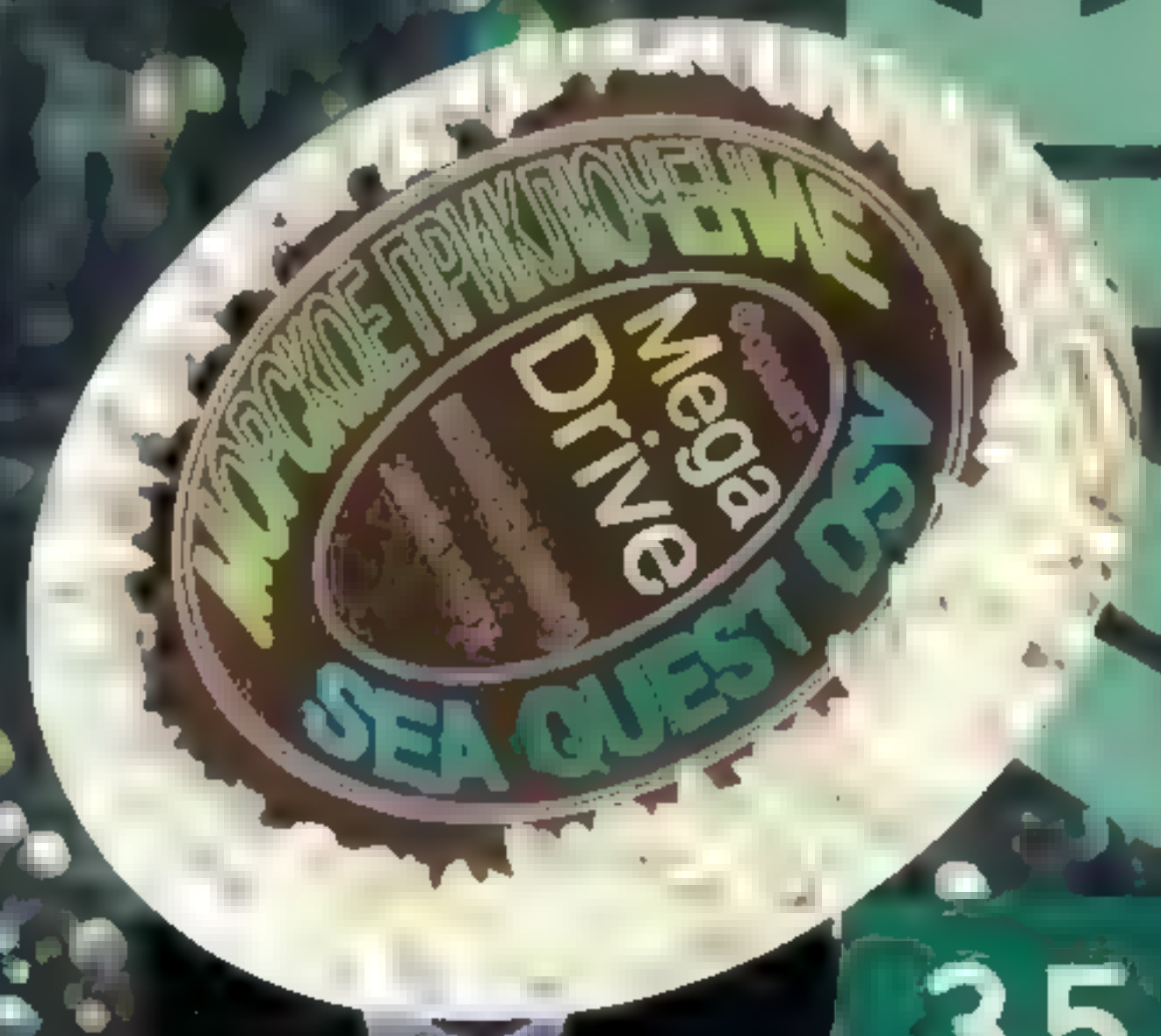
16 бит

Через 22 года станет

Игра
для на-
стоящих
капитанов
дальнего пла-
вания (причем,
подводного). Тебе
предоставляется воз-
можность управлять ог-
ромной подводной лодкой,
называющейся Sea Quest
DSV 4600. Сюжет явно фанта-
стический, понятно, что и
субмарина — продукт буду-
щих технологических ис-
следований. Стол — проз-
ный механизм построен
Мировой Океаниче-
ской Организацией в
2018 году. Появле-
ние лодки пресле-
довало две ос-
новные цели:
научное иссле-
дование океа-
на и выпол-
нение раз-
личных
военных
мис-
сий.

Все это напоминает
один из самых сти-
лев популярных вертолетов — лета-
ющую DSH-1 JUNGLE URBAN STRIKE. Стои-
лишь разницей, что управляешь не вертолетом,
водным судном, и действие происходит не в Мек-
сико, а в бездонных пучинах океана, где-то нева-
леко от Пирл-Харбора.

Мощнейшая полифункциональная лодка — единственный за-
щитник морских глубин от пиратов, ведущих
разгульную жизнь в этих водах. Местонахож-
дение объектов, врагов и зон разработок
можно посмотреть в режиме «Карта».
Видов вооружения не перечесть:
неуправляемые и самонаводящиеся
торпеды разных радиусов
действия, титановые торпе-
ды, убивающие врагов с ог-
ромной дистанции, три
разных мощности ла-
зеры, мины, даже
отстреливающие-
ся ловушки
для торпед
против-
ника.



16 бит

Ш

У

И

М

О

Д

К

Л

Э

Ю

мент стратегии, а главное
ее от армии подобных
и локальных
за сообщ
и Конс
торпедами и ставит мины. Может подбирать
предметы со дна. Экипаж от 2 до 6 человек.
Морской краб - исследовательское судно. Предназна-
чено для сбора ценных минералов и золота в зоне разрабо-
ток. (Вооружение крайне слабое. Стреляет одиночными снаряда-
ми очень редко.) Экипаж 2 человека.
Робот - подводный беспилотный радиоуправляемый механизм. Производит
слабое оружие. Может переключать рубильники.
Боевая подводная лодка. Очень маневренна. Стреляет
двухместная боевая субмарина. Стреляет легкими торпедами и плаз-
менными самонаводящимися шарами.
Барвин - имя собственное. Хорошо тренированный вояка. Не защищен.
Имеет высокую скорость перемещения и предназначен для вождения на кноп-
ки и выключатели. Дышит воздухом. Поэтому на спине укреплен
баллон.

дование
стоит денег и
если ты погубишь
что-то из этого спи-
ска, придется раско-
шеляться. Деньги выда-
ются Конфедерацией за вы-
полнение миссий и добываются
на зонах разработок в море.

Советы:

В бою с пиратами постоянно используй ловушки. Вражеские торпеды не будут достигать цели.

Поверь, лазер очень эффективное оружие! (Не злоупотребляй стрельбой торпедами.)

На локальных миссиях сначала используй боевой аппарат, а уж затем краба или дельфина.

Шевели мозгами, если не хочешь платить за сломанную технику.

Будь внимателен! Некоторые миссии выполняются на время.

Для добычи драгоценностей найди на карте крестик с надписью MINE, подплыви к нему и выпусти краба. Размывай породу и ищи в ил золото.

Графика игры очень хорошо проработана и дает полное ощущение присутствия в подводном мире. Ты увидишь коралловые рифы, затопленные суда, самолеты, упавшие в море, и целые подводные города.

Все цели обозначены. Выбирай и вперед! Для любителей долгих игр со сложными и разнообразными миссиями (ни одна из них не похожа на другую) Sea Quest DSV - просто находка!

AM341



Вряд ли найдется хотя бы один игрок, который не слышал об этом знаменитом "сеговском сериале". Первая версия приключений сказочных героев вышла аж в 1989 году. Улавливаете? Это время выпуска приставки Mega Drive. Далее их пути неразрывно связаны. И во многом успехи Sega обусловлены этой знаменитой игрой. Заслуженно.

Я лично считаю (и никому не удалось меня переубедить), что аркадные игры на Mega Drive не хуже, чем на других 16-битных приставках. Аркадные игры вообще пользуются в народе большой популярностью. Естественно, ведь они дают возможность вдоволь помахать конечностями героя игры. При этом, с одной сторо-



ЗАТОЧУТЕ ЗОЛОТЫЕ ТОПОРЫ



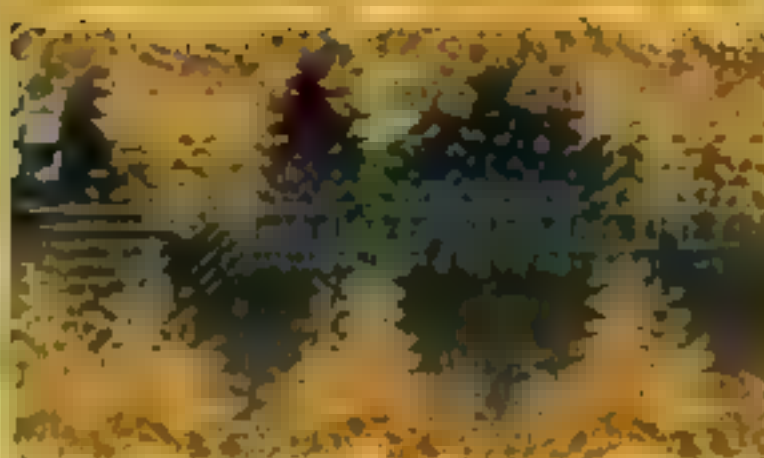
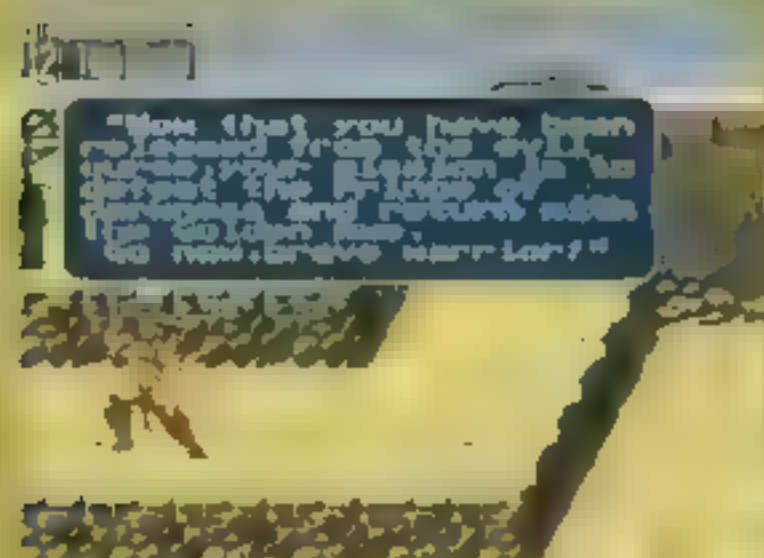
ны, нет монотонности и однообразности игр-поединков, а с другой отсутствует затейливость платформенных ходилок. В общем, идеальный отдых для души. К тому же истребление противников "пачками" дает приятное чувство "одним махом семерых убивахом".

Автору этих строк довелось играть только в I и III версии "Золотой Секиры". Четыре года работы программистов Sega не прошли даром.

Жалко, что до третьего приключения не дожил седой старец, так знатно бьющийся рогами. Он перешел на тренерскую работу, отправляя других бойцов в путь. По-прежнему в строю женщина и мужчина-меченосцы. К ним добавились: какой-то пещерный человек с дубиной, сильно смахивающий на Слэша из Eternal Champions и пантера.

Несомненный плюс: возросшее количество боевых приемов и сложность в прохождении игры. Если первый AXE можно бы-





ло добить почти сразу, то здесь придется попотеть, продвигаясь к главному злодею.

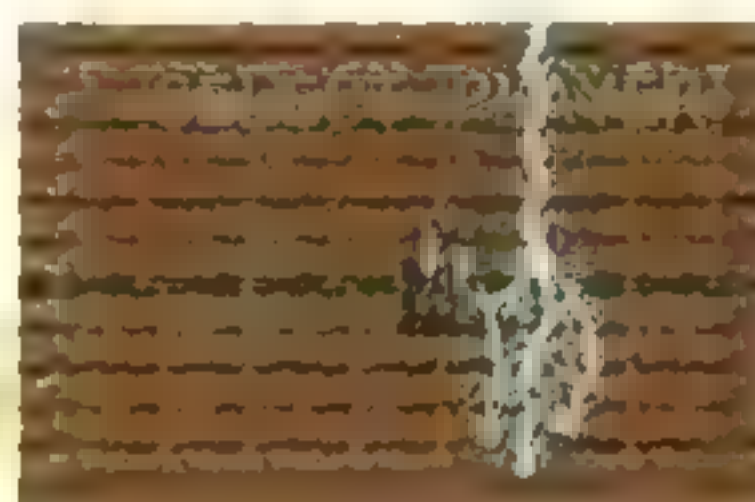
Спецдвижения, которых нет в I секире, позволяют менее однообразно и более успешно бороться с врагами. Сочетание кнопок "В" и "С", нажимаемых одновременно, дает неоспоримые козыри в борьбе, позволяя драться сразу против нескольких противников. Атака на расстоянии для пантеры и воительницы: "назад, вперед, назад, вперед+ВС", а для мужиков: "назад, вниз, вперед, вверх+ВС".

Во время игры нужно не только идти прямо, но делать выбор на развилках. Удачный ход Sega. Даже если прошел уровень одной дорожкой, интересно посмотреть другой путь. Прямо как в русских сказках. Налево пойдешь - врага убьешь, прямо пойдешь - князя найдешь, направо пойдешь в реку упадешь. В других аркадах мне такого не встречалось.

Советы по тактике одинаковы для всех аркадных игр. Старайся не попасть в "коробочку" из нескольких врагов - загасят сразу. С врагами лучше расправляться по очереди, меньше народу - больше кислорода. Мутузишь в захвате одного противника, а сзади подкрадываются еще двое. Не раздумывай - мечи в них подолечным. Избитый до полусмерти, он умрет в полете, повалив своих друганов. Иногда можно в стиле Джеки Чана ударить в прыжке, оттолкнувшись от стены.

Как обычно в Golden Axe III интереснее всего играть вдвоем. В отличие от поединковых игр, тут нет обиженных и проигравших. С другом или отцом рука об руку ты прокладываешь путь к победе. Вот где вырабатывается взаимопонимание, чувство локтя и умение действовать в команде. Заметно облегчает жизнь использование двойной магии. Особенно эффективен этот прием в борьбе с боссами. Работает при максимальной магии у обоих героев. Надо встать неподалеку друг от друга. При этом герои едва заметно кивают головами. Это сигнал! Жми "А". Небо расступается, гром и молнии обрушиваются на головы врагов, из земли вырываются стролпы огня. Добить ослабленного, еле живого босса (ов) не составит труда. Немалая доля успеха в игре зависит от умения драться рядом с ямами. Научись увертываться от врагов, сбрасывая их в пропасть, считай на порядок облегчил себе путь к победе. Ведь каждое падение в бездонную пропасть - это потерянная жизнь. Забавно: дерешься-дерешься с врагом, с трудом побеждаешь его и вдруг: "Ой, что это я?!" - восклицает враг. "Зачем я дрался с тобой?". Затем сообщается полезная информация и приятная фраза: "Иди вперед! Я тебя прикрою". Когда слышишь это третий раз, поневоле улыбнешься: "Что они все, заколдованной ухи поели?"

"Золотая Секира" давно попала в золотой фонд видеоигр, простите за каламбур. Иметь Sega и не играть в Golden Axe все равно, что на Super Nintendo ни разу не сыграть в Donkey Kong Country или Killer Instinct. [ОД 10]



И снова драки! Но на этот раз настолько необычные, что бросает в дрожь. Ведь игрушку сделала фирма, известная своими хитами-поединками. Чего стоит один "Samurai Shodown"!



Скажи:

"Кили-Кили-Получишь в Глаз!"



Едва включаешь приставку, как тут же лицезрешь разнообразные события, явно не созидательного характера. Что-то произошло с Землей. То ли ученые чего замудрили, то ли военные... Короче, доигрались. В мире появилась куча разных монстров, постоянно сражающихся между собой. Что, конечно, не благотворно влияет на сон и пищеварение мирных граждан. Если вдруг появиться желание перевоплотиться в одного из этих отвратительных уродов и попробовать свои силы в бою не на жизнь, а на смерть - добро пожаловать в мир разрушений!

Первым делом советую зайти в меню OPTIONS. Здесь множество возможностей:

- Уровень сложности - меняется по 8-бальной шкале. 1-ый уровень - легко, 8-ой, сир-башка.
- Количество соплиев и продолжения почему-то не могут превышать 3-х, альтернатива - одно. (Выбирай на вкус.)
- Время - его можно установить на 90 сек или вообще выключить. Тут же можно прослушать всю музыку игры и спецэффекты.

Подходим к самому волнующему моменту - выбору игрока. Здесь целых 9 добрых молодцев. Ребята - хоть куда:

- Super Geop - обыкновенный динозавр. Главная сила сосредоточена в мощном и очень длинном хвосте.

- Atomic Guy - страшный парень (мутант, не меньше).

- Cyber Keal - вылитый космонавт. На голове - подобие скафандра, внутри подобие ума. (К доблестным российским космонавтам эпитет не относится.)

- Horn Du Out - парнишка с кашей вместо башки, в гуще которой тем не менее весело моргают глаза.

16 бит

ЕВРОПЕА



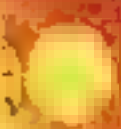
Yama

Mordon - с двумя мор-
дами (бей по любой не оши-
бешься!)



Kili Kili - этот тип - полностью загадка.
Ходячие мозги, да и только. Позови его
ласково: "Кили-кили-кили," - получишь в глаз!

Sack Eyes - глазки с челюстями. Закусывает
всем, что движется. И ведь не
подавится, мерзавец.



Eat Wow - гвоздь программы. Получен в
результате скрещивания змей, рыб и ле-
тучей мыши. Мерзость какая-то!

Выбирай и в драку! Бой происходит в
восьми различных зонах на земле. Это и
жерло вулкана, и городские кварталы, и
даже морское дно. Приятно, что в течение
схватки ты не толчешься на одном месте.
Например, можешь побегать по огромной
территории, напоминающей полигон. Кро-
шить надо не только противника или лета-
ющих гадов, но и городские кварталы, а в
море можно потопить пару подводных ло-
док. (Подводники сачковали и слабо бросали
уголь в топки, так и не успели уплыть от чудо-
вищ).

Ужасный мир! Ужасная игра! Что ж тема мутантов
не исчерпана. А поединков тем более. King of Monster 2
идеальное сочетание этих популярнейших тематик. Долби-
моба без перерыва и не давай ему передохнуть ни секун-
ды. Есть небольшой, но очень эффективный набор спец-
движений. Научись ими пользоваться и станешь непо-
бедимым. Тем не менее, будь внимателен! Мутациям
подвержены не только герой этой бойни, но и те
кто держат в руках джойстики. Так что не удив-
ляйся, если наигравшись, вдоволь прийд-
ешь к маме на кухню и: "Она напугана
от тебя бегать с криками: "Синь,
нечистая!" - а ты ей: "Кили-
кили!" (AM35)



ТВОРИМ

руками

много

не

навою-

еще

Однажды в далекой галактике... Что, знакомо? Так же начинались известные фильмы серии Star Wars. Буквы, уплывающие в космические дали. А затем несколько часов приключений, опасностей и перестрелок.

Такое же начало имеет и эта игра. И должен честно признаться, следующие за этим события дадут 100 очков форы всем эпизодам звездных войн вместе взятым.

Джеймс Понд, продолжатель славных традиций Холмса, Мэгре, Пинкертон, майора Пронина и, ко-

нечно, Джеймса Бонда - агента 007, вернулся. Первые две части я как-то пропустил и очень об этом сожалею. (Представляю, что из них было, если бы третьей творится такое!).

Все началось, по-моему, из-за сыра. Продукт, видно, редкий в местности, где происходят события. Джеймс отправляется на войну против доктора с очень странным именем - «Может быть». Может быть, доктор хочет всю жизнь работать на аптеку (каламбур, господа!).



Так

кое же на

чало имеет и

эта игра. И должен

честно признаться, сле-

дующие за этим события да-

дут 100 очков форы всем эпизодам

звездных войн вместе взятым.

Джеймс Понд, продолжатель славных традиций Холмса, Мэгре, Пинкертон, майора Пронина и, ко-



Если Понд взялся за работу, только держись! Безумцу-доктору и армии крыс-наемников можно «сушить весла». Почитай и «подывись»: сколько всего может секретный агент (работающий по сыру):

Кнопка А - супер скорость. Джеймс бежит даже по отвесным стенам и потолку. Советую хотя бы иногда притормаживать, иначе с разбега влетишь в какую-нибудь крысу.

Кнопка В - прыжок. Желаете прыгнуть выше, задержи В во время полета и нажми вниз на кресте управления, когда герой коснется земли.

Кнопка С - подбирать и использовать предметы.

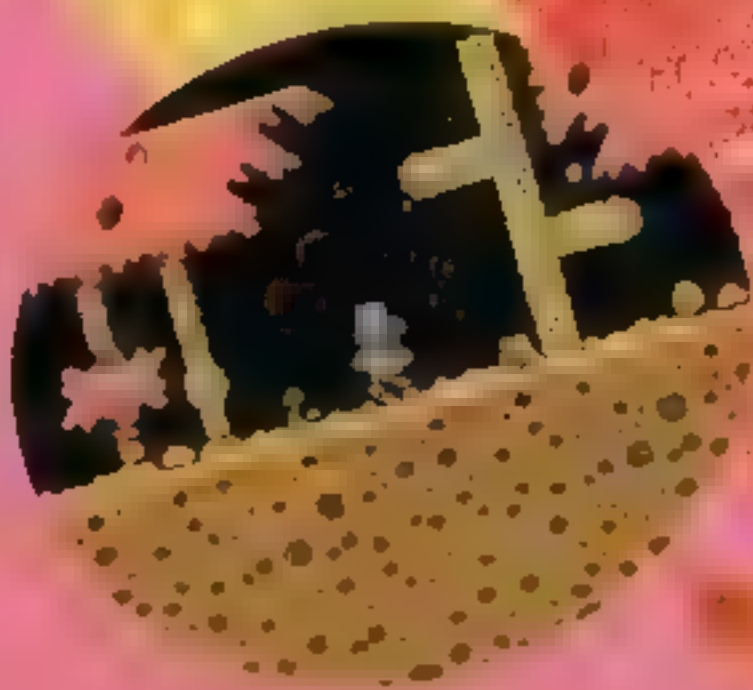
А также:

Кнопка С + джойстик влево или вправо - удар в челюсть врага. Хук слева или справа - крысиный прихвостень в нокауте.

Кнопка В и Вверх - корабкаться.

Крысиная армия не богата хорошо обученными солдатами, одни белобилетники. Есть просто стражники, меряющие лапами охраняемую территорию. Но встречаются и крысы, кидающиеся бомбочками. (Кстати, бомбочки можно отбивать обратно). Иногда попадают боссы. К randevу с ними необходимо запастись хоть каким то оружием. С голыми руками много не навоюешь.

Несись через уровень, не забывая собирать множество предметов. Некоторые из них можно использовать. Например, такие, как:



Фруктовый пистолет - стреляет яблоками.

Надоест - выбрось его и грохни противника ближайшим камешком по «чайнику».

(Как видишь, секретные агенты не особо разборчивы в выборе оружия) ботинки с пружинами - будешь прыгать, словно кенгуру, обожравшийся транквилизаторов.

Есть еще зонтик, бомба, рентгеновский аппарат, фруктовый костюм - всего 25 видов предметов. (Как понимаешь, журнал не резиновый, а тебе будет гораздо интересней найти что-либо неизвестное. Появится элемент сюрприза). Для скептиков увидевших в James Pond 3 обыкновенную платформенную игру и решивших, что доиграть ее очень просто есть такие слова. С наскака игру не возьмешь. Да и мозгами пошевелить придется. Обрати внимание, что когда во время игры нажимаешь паузу появляется выбор:

1. Продолжить игру
2. Перезагрузить уровень

Для смеха такое делать не станут. Смотри, как бы ухмылка не сползла с твоего лица, когда зайдешь в тупик и поневоле воспользуешься пунктом меню 2.

Ко всему прочему, операция, в которой ты участвуешь, называется «Star Fish» - очень похожа на старфиш (звездная рыба) что еще более запутывает дело. Игра одна из самых веселых и увлекательных на приставке Mega Drive. Фирма Electronic Arts подтверждает свою хорошую репутацию. Купив картридж, ты получишь многосерийные приключения, наполненные шутками и крысами, также научишься ценить сыр и станешь настоящим Джеймсом Бондом..., черт побери, Пондом, конечно! [AM36]

В ЭТОМ ШОУ

PLAY- НОВ НЕТ

Я сидел перед телевизором, бессмысленно глядя в пространство. Неужели свершилось? В руках зажат картридж. Моя Sega недоумевает: «Почему он до сих пор не вставил картридж, не схватил джойстик и не начал играть? Может быть, оттягивает удовольствие?» Нет, просто в голове мелькали исторические мысли.

Баскетбол. Игра сутулых темнокожих великанов с длинными руками. Когда-то давно их отцы рабами на галерах, заключенные в цепи, везли в Америку. Свободолюбивые индейцы рабов не годились. Лучше умереть на тропе войны, чем жить в неволе. Африканосы были мудрее, если не скажем хитрее. В самых потаенных глубинах своей души они хранили мечту о свободе равенства и своем чернокожем братстве. Не зря! Право слово не зря! Этапы большого и тернистого пути славы впечатляют. Сначала знаменитая кровавая война между севером и югом, после которой был принят закон о равенстве независимо от цвета кожи, затем эпоха джаза, а уж после нее — как сладкие грезы, так спелый банан с дерева — пришел баскетбол! Свершилось — потомки рабов стали королями, королями баскетбольной площадки. Они играют под щитом и на щите.



Даже бледнолицый литовский супербаскетболист Арвидас Сабонис является бледным подобием Шакила О'Нила. Черные гиганты стали национальными героями, за ходом их игры с замиранием сердца следят миллионы людей во всем мире, о них снимают фильмы, пишут книги,

конечно, делают видеоролики.

Разработчики Acclaim, создавая свой бессмертный хит NBA JAM, пошли на крайние меры. Вместо пяти игроков на площадке от каждой команды они оставили всего по два. Результат превзошел ожидания. Игроки получились большие, их движения реалистичны, на площадке нет толкотни, а бегают баскетболисты, как настоящие спринтеры.

EA Sports, известная именно максимальным приближением своих игр к реальным соревнованиям, на это пойти не могла. Как следствие и толкнулась на вышеописанные проблемы. Тем не менее игра выглядит достойно. Присутствует традиционный для игр EA Sports набор характеристик: все 27 команд NBA, состоящих из реальных игроков; возможность сыграть сезон целиком,

В NBA JAM, Showdown - 94 содержится

большое количество эффектных бросков и джемов.

Когда ты нажимаешь кнопку броска, игрок сам решает, как совершить удар. Звезды NBA делают мастерские комбинации, после которых публика встает со своих мест и взрывается мощным ревом умиления. Всего в нескольких метрах от корзины: Виллис может прицепиться к обручу, Муллин быстро подпрыгнет на голову выше, Кемп - сделает снгсшибательный пируэт с поворотом прогнувшись.

Очень не рекомендую приобретать поддельный картридж. 80 страниц инструкции зря написаны. Разобраться с игрой без нее практически невозможно. Да и сыграть сезон или плей-офф тоже не удастся. Подробное описание посвятит тебя во все тонкости игры, поэтому ограничусь лишь некоторыми тактическими советами. Совет по нападению. Изучи рейтинг игроков, чтобы определить сильные и слабые стороны каждого. Выясни, кто будет бороться под кольцом, а кто бросать трехочковые. Пасуй мяч тем, кто под кольцом, чтобы они могли бросать с близкого расстояния, а не пронырывать через защитные кордоны.

Не спи. Быстро орудуи мячом. Поймал - сразу пасуй или делай бросок. Используй скорость! Когда получишь мяч, находясь рядом с защитником, вместо дриблинга нажми А, тогда со-бьешь защитника с ног. После этого сможешь обойти его и закинуть мяч в корзину.

Если возникнут проблемы при обыгрывании защитника (некоторые из этих ребят могут приклеиваться намертво), немного отойди назад. Далее аналогично предыдущему совету

Когда ты открыт и находишься близко к корзине, просто нажми А, чтобы кинуть мяч - игрок позаботится об остальном. Если подойти вплотную к корзине, у него не будет шанса сделать коронный бросок.

Когда тебя окружили защитники, выбирайся из сложившейся ситуации, не пытаясь пасовать мяч.

Советы по защите.

Если не можешь остановить соперника, поставь защитника перед ним прежде, чем тот бросит мяч. Таким образом можно вынудить его отпасовать, а это шанс для перехвата.

Постарайся как можно быстрее занять центральную позицию в защите. Ты сможешь использовать это для блокировки большинства проходов под кольцо.

Не бойся использовать защитный Playcalling. Например, постарайся сразу же после получения запаса очков применить full court press, чтобы игровое преимущество и перехватить мяч.

Следи за мячом после отскока от корзинки. Если мяч попал к твоей команде, нажми А, и игрок сделает бросок через все поле.

Ты в составе сборной не вошел и редко забиваешь гол?

Сыграй ка в SHOWDOWN баскетбол! [0416]

плейоффы, замедлен-

НОВЫЕ ПОВТОРЫ. • УСТАВЛЕНИЕ • ИГРО-

ков и множество других мулек и при-
бамбасов. Поражает глубина проработки -
по ходу игры нужно давать тренерские уста-
новки! Предусмотрены разные типы обороны и
атаки, так называемые Playcalling. Хочешь
игроки будут прессинговать по всему полю, а
хочешь - сразу фолить.

Если раздражает какое-нибудь из правил, его можно отключить. Приятно.

Лично я вырубил все до единого

Это как то честнее.

ХИТ ПАРАД

Mega Drive

ДЕСЯТЬ СЛОНОВ



1. URBAN STRIKE



2. MUTANT LEAGUE HOCKEY

NBA JAM



3. COOL SPOT

6. AERO THE ACROBAT



5. BELLE'S QUEST



8. JAMES POND 3

9. CASTLE-VANIA BLOOD-

10. BURN BURN BURN

7. SONIC 2

AFTERBURNER

Для продолжения
игры, после того,
как потеряешь свой
последний самолет,
нажми Start - пауза.
Влево, Влево, Влево, В, В, В, Start.

COOL SPOT

В продолжение
игры нажми
Start - пауза.
Затем нажми
код:
C, A, B, C, B, A,
C, A, B, C, B, A,
C. Перейдешь на
следующий
уровень.

SKELETON KREW

Пароли уровней:
1) Начало игры.
2) BGWY
3) PSKY
4) HDZT
5) WGBX
6) RDFK

NBA

JAM

Включение специально-
го режима Juice game. На
экране "Сегодня игра-
ют" нажми A 13
раз и затем надер-
жи.

В
и
С.
пока
не
нач-
нется
игра. Скорости спортсменов станут абсо-
лютными.

Секреты
могут не
работать
на неори-
гинальных
продуктах
в т.ч. куп-
ленных не в
торговой
сети Dendy.

WARLOCK

Пароли уровней:

- 1) Начало игры
- 2) SRVDR
- 3) BGSTR
- 4) PLEUP
- 5) PGBRI
- 6) DINSJ
- 7) NRVA 8) NLYNG 9) BTBYS

Dendy

сертификат

Фирменные магазины и отделы Dendy:

Москва

Фирменные магазины

Красная Пресня 34, Переход м. "Театральная"
ГУМ (без выходных)

Розничная и мелкооптовая торговля:

Петровка 12

Розничная торговля
Отделы розничной торговли:

Ленинский 99, пр. Вернадского 109
(без выходных),
Ломоносовский 11, Цветной бульвар 13 (поме-
щение Цирка)

Торговые Ряды, магазин Dendy
Центральный Детский Мир (второй этаж),
ул. Ленина 55

Центральный Детский Мир (первый этаж),
ул. Ленина 26, Магазин Dendy,
Рынок "Северный" (центральный
павильон, 2 этаж), ул. Мичмана Павлова

Магазин "Солнышко", ул. Ленина 6/20
Детский Мир, Тверской пр-т 10,
Магазин "Рекорд", пл. Терешковой 43-30

Детский Мир, пр-т Мира 79
ул. Советская 46 (2-ой этаж)
Магазин "Радиотовары", ул. 50 лет ВЛКСМ, 6/Б

Детский Мир (2-ой этаж), ул. Гончарова 11/2
Магазин "Орбита", ул. Первомайская 31

Владимир
Калуга

Чебоксары

Казань
Тверь

Красноярск

Оренбург

Сургут

Ульяновск

Уфа

Город Название фирмы-дилера / Магазины и торговые точки

Алматы

Вуркит

Фирменные магазины Magic (работают без выход-
ных):

Ул. Мира, 132, угол ул. Виноградова,
ул. Калинина, 71, угол ул. Красина.

Отделы: Торговый Дом "Зангар", пр. Абылай Хана,
62, угол ул. Жибек-Жолы,

Детский Мир пр. Абылай Хана, 103, "Товары для де-
тей" ул Розыбакиева, 66.

Проспект Гагарина, 232, угол ул. Владимирского.

Белгород

Ирида

В г. Белгород: "Птичье молоко" (ул. Ленина 40), "Дом
Торговли" (ул. Костюнова), "Детский Мир" (салон на
1-м этаже), ул. г. "Белгород" (отдел на 3-м этаже) В
г. Старый Оскол: "Подарки" (м-н Жуковка)

Белгород

КраХол

"Крахол" (ул. Садовая 112), "Детский Мир" (секция на
3-м этаже), "Алин" (ул. Фрунзе 68), ул. г. "Белгород" (

Город Название фирмы-дилера / Магазины и торговые точки

отдел на 3-м
этаже).

Эрбер

"Александра" салон "Videoshop" (Океанский пр-т
3), "Music BOX" (Партизанский пр-т 12), ТД "Вла-
дивостокский

ГУМ - отдел на 2-м этаже (ул. Светланская 35)

Давл

г. Волгоград: "Книголюб" (ул. Мира 11), ЦУМ (Аллея
Героев), "Торговый Центр" (ул. Ким), м-н
N14 (ул. Казахская 29).

"Светлячок" (ул. 64-й Армии 22), "Галантерея" (пр-
т Героев Сталинграда 30), "Малыш" (ул. Штеменко
34).

Универсам (ул. Ополченская 118), "Книги" (ш. Ис-
торическое 164), "Книжная Лавка" (Краснополян-
ская 14);

г. Волжский: "Буратино" (пр-т Ленина 30), "Дом
Быта" (ул. Машиностроителей 29);

г. Элиста: ул. Горького 35

Альсо

"Альсо-Электроник" (ул. Шаумяна 73), к/т "Са-
лют" (ул. Толмачева 12), (ул. Культуры 3).

Тайм

"Филателия" (ул. Народной Воли 43а), "Торговый
Центр" (ул. Красных Командиров 72), "Дом Кни-
ги" (ул. Антона
Валека 12)

Канон

(Отдел в фойе Театра Оперы и Балета), ЦУМ,
"Подарки" (ул. Горького 164), "Электротехника в
Быту", "Арсенал-
Сервис" (ул. Кирова 11), "Ветеран" (ул. Сивкова
109).

Калинин-
град

Калинка

"Маяк", "Детский мир".

Красно-
дар

Салют

ул. Шаумяна 66

Красно-
дар

ЧП Дрокин

"Игрушки" (ул. Красная, 70), Кинновинка" (ул.
Красная, 70)

"Самсунг" ((ул. 40 лет Победы), Вещевой рынок

Красно-
ярск

Аверс

ТЦ "Красноярье", "Орбита", "Детский Мир" (пр-т
Мира)

Киев

Флеш

(Бессарабская пл. 2), "Аврора" (б-р Перова 36)

Магни-
тогорск

АЛЕКО

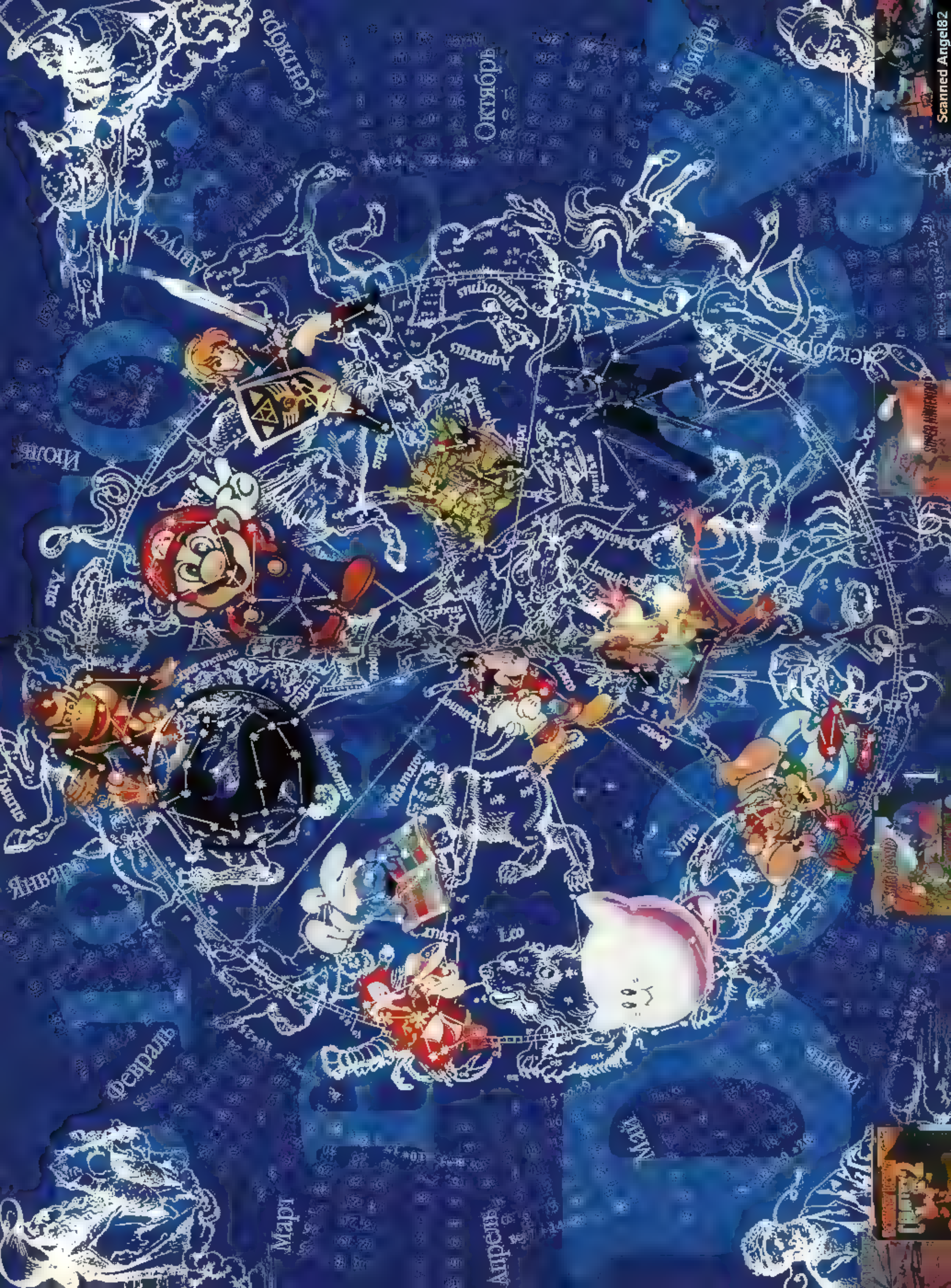
(пр-т К. Маркса 121), "Орбита", "Зори Урала",
"Культовары", "Рубин", "Огни Магнитки".

Москва

Ратекс

Торговая точка: ул. Новая Басмальная, д. 20.

Dendy
ТОРГОВАЯ СЕТЬ





Москва **Интерком**
Город Название фирмы-дилера / Магазины и торговые точки
Торговый Дом "Галина" (ул. Авиаторов, 18)
"Новопеределкино" (Боровское шоссе, 46)

Москва **Софт-армат**
"Самсон-Электроник" (ул. Земляной Вал 54)

Москва **Падис**
(Волоколамское ш. 1, корп. 1)

Москва **ПЬЕЗО**
Торговая точка: ул. Буженинова 16
"Первомайский" - отдел на 1-м этаже, "Алекс Плюс" (ул. Яблочкова 21а), "Сандер" (Комсомольский пр-т 42)

Москва **Алвент**
"Видеоигры" (ул. Профсоюзная стр. 154А, ярмарка у м. "Теплый Стан")

Москва **Мегаком**
"Рафаэль-Электроника" (ул. Вешняковская 18), ВВЦ пав. Центральный

Москва **ЭГА**
ВВЦ, Павильон N53- Объединенный павильон "Механизация, электрификация и мелиорация сельского хозяйства"

Н.Новгород **Атлас**
(ул. Б. Покровка д. 39(к/т "Орленок")), "Нижегородский Универсам" - отдел (ул. Пискунова 41), (ул. Советская 16/ост. "пл. Ленина"), "Женская Одежда" - отдел (Ц. Сормова, ул. Коминтерна 115), (ул. Маяковского 12), "Спорт" - отдел (пр-т Ленина 61), "Автозаводский Универсам" - отдел (ул. Дьяконова 11)

Новокузнецк **S.T.I.C.**
(пр. Metallургов д. 20, каб. 3), "Детский Мир" (пр. Metallургов 34)

Новосибирск **Сивирский Самородок**
"Алькор"

Новосибирск **Дюал**
ГУМ "Россия" - отдел

Омск **МЭКИНТЕХ**
Сервис-Центр и магазин (ул. Ленина 24), ТЦ "Омский" (секция на 1-м этаже), (ул. Красный Путь 9), Ярмарка Речной Вокзал (Центральный павильон), Ярмарка СКК "Иртыш" (Павильон на 2-м этаже), Ярмарка Ленинского р-на (секция и магазине "Спорттовары"), "Спорттовары" (ул. Комарова 8), "ИНВЕСП" (ул. Менделеева 39)

Пенза **Витас**
Салон (ул. Володарского 63), "Электроника" (ул. Мира), "Универсам 175" (пр-т Строителей)

Самара **Квазар-Инфо**
Город Название фирмы-дилера / Магазины и торговые точки
Московское шоссе 77, Старо Загора 27 и 141, ул. Фрунзе 110.

Саратов **Первый Легион**
г. Саратов: (ул. Пугачевская 159), г. Балаково: "Юбилейный", г. Балашов: "Товары Для Детей"

С-Петербург **Фаэтон**
ДЛТ, "Гостинный Двор", "Пассаж", "Питерский", "Нарвский", "Купчинский"

С-Петербург **ФИП**
Фонтанка 105

С-Петербург **Контрейд Электроникс**
"Континент" (Лиговский пр-т 148), ТД "Петергофский" (Старо-Петергофский пр-т 44/46), СКК им. Ленина, "Фирма Форос" (ВО 7-я Линия 24), "Мир Игрушки" (Дыбенко 25)

Сыктывкар **Скрин**
"Аур" (ул. Коммунистическая 85), Дом Быта (ул. Первомайская 72), "Товары для Дома", Универсам "Сыктывкар"

Таллинн **Лунакор**
"Галантис" (ул. Эндла 8), "Эгарт" (ул. Линнамяе 57)

Тольятти **ЛАНСУТ**
ул. Лесная 44, универсам "Русь"

Томск **Томком**
"Техническая книга" (ул. Нахимова 15), "Искра" (пр. Ленина 99), ЦУМ (Секция "Электротовары" на 1-м этаже), "Спутник" (р-он Томск-1)

Хабаровск **ТИГР**
Оптовый отдел (ул. Тургенева 58, офис 17)
"Юбилей" (ул. Дзержинского 30/ ул. Волочаевская 153)

Челябинск **Оргтехника**
"Торговый Центр", "Канцтовары" (ул. Ленина 71), "Школьник" (ул. Сони Кривой 26), "Счастье" (ул. Кирова 1)

Якутск **Глобал-Экспо**
"Тайм" (ул. Ленина 36), "Кондор" (ул. Курашова 13/1), "1000 Мелочей" (ул. Октябрьская 26/1)

Ярославль **Спектр-Сервис**
"Альфа" (ул. Депутатская 7), "Радио-Музыка" (Московский пр-кт 143), "Садко" (ул. Чкалова 2), "На Проспекте" (пр-т Ленина 50), "Детские Товары" - отдел "Омега" (пр-т Машиностроителей 10).

“Звездные врата” – это фильма такая. Научно-фантастическая. Речь в ней идет вот про что. Как известно, на Земле существует такая замечательная страна, как Египет. Что замечательно в Египте? Правильно, пирамиды. А пирамиды откуда там взялись? Ну-ка, отличники, покажите, насколько наше среднее образование за последние годы опустилось! Помните ли вы, что в Египте давным-давно существовала одна из древнейших цивилизаций этого мира, которая, по большому счету, дала рождение всей европейской культуре?

Едем дальше. Египет и древняя его цивилизация (как, впрочем, любая древняя цивилизация) примечателен тем, что унес с собой в вечность массу тайн и загадок, отсутствие нормальных ответов на которые рождает огромное количество всевозможных домыслов и теорий. Откуда взялись в Южной Америке пирамиды, крайне напоминающие египетские? Каким образом древний народ, не имевший на своем вооружении никаких технических приспособлений, строил такие сложные архитектурные сооружения, которые не под силу построить современным строителям (во всяком случае, чтобы они так долго держались в пустыне)? Куда пропала столь мощная и могущественная цивилизация?

Пойди туда – Ра знает куда.

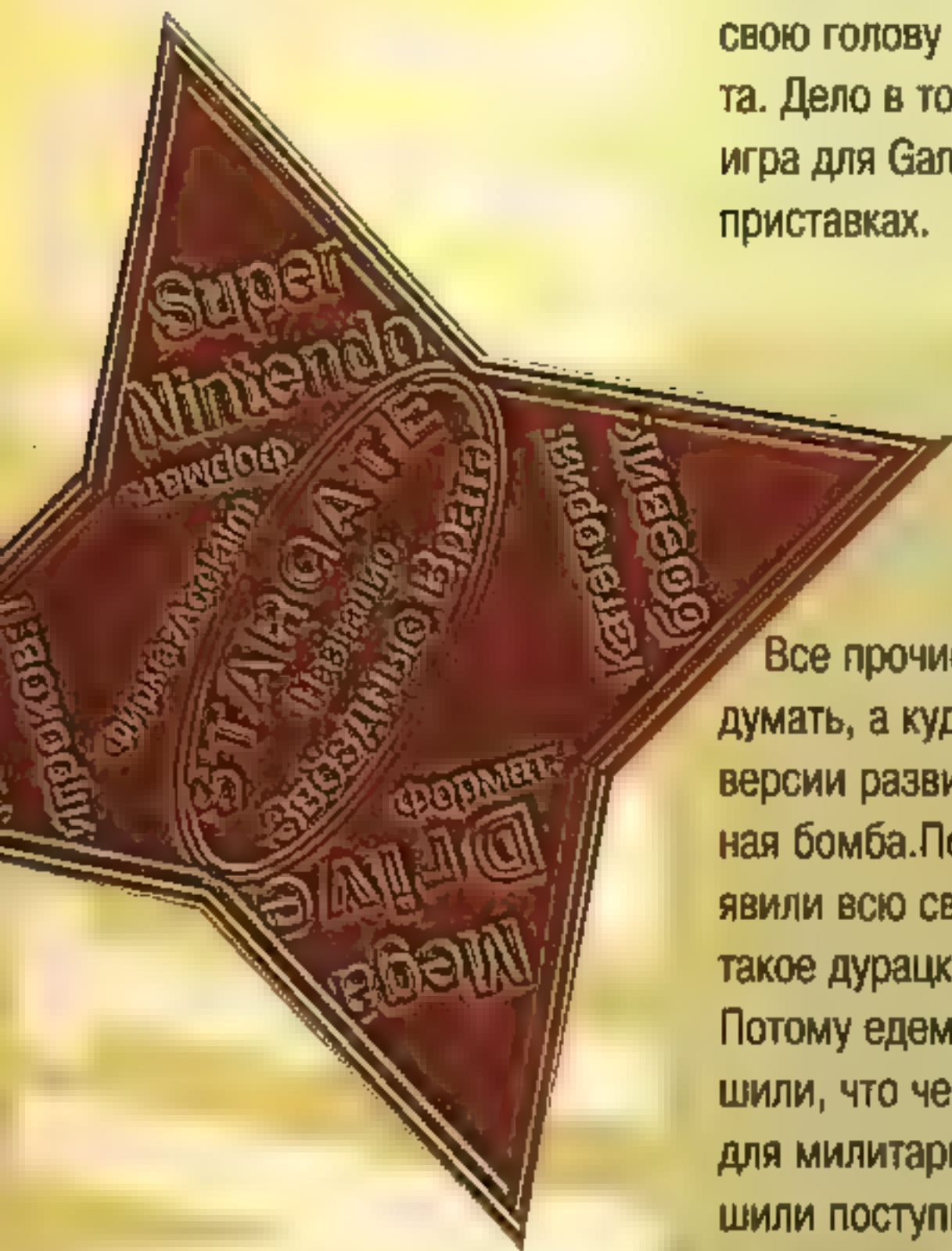
Gameобщество

На первый вопрос пытаются предложить ответ любители теории Атлантиды. Мол, между Африкой и Америкой существовал некий дополнительный континент или остров, который впоследствии, ввиду жуткого извержения подводного вулкана или землетрясения, ушел под воду, унеся с собой кучу народу. А народ-то на этом континенте был непростой, он осуществлял культурные контакты и с Египтом, и с древней майской цивилизацией, и на самом-то деле именно благодаря этому народу обе они слезли с деревьев и перестали швыряться друг в друга зелеными бананами.

А вот на последний вопрос из заданных мною пытались ответить создатели фильма про звездную калитку. События в фильме развиваются следующим образом: экспедиция в Египте, еще в начале нашего столетия, обнаруживает совершенно непонятную иероглифическую надпись, расшифровать которую не в состоянии никто из самых умных ученых до самого начала века следующего, то бишь двадцать первого. Однако там выискивается некий умник, знаток-самоучка, который на свою голову расшифровывает запись.

В записи говорится о некоем Боге Солнца Ра, который прилетел на звездной фиговине, которая, как по Нилу, увезла избранных великих египетских мужей. Ра знает куда. И так по-

вторялось не раз, пока всех вообще мужей и жен Ра знает куда не увезли. Также в иероглифической записи говорилось о некоем устройстве под названием Звездные Врата, через которые всех этих древних египтян утаскивали. Земные ученые после расшифровки этой записи активно берутся за исследования, и вскоре открывают, что Звездные Врата, о которых идет речь в иероглифах, действительно существуют. Тот самый умник, который на свою голову все это дело расшифровал, берется за попытки исследовать эти самые ворота. Дело в том, что они собой представляют не такую уж и простую структуру. Об этом - игра для Game Boy, которая радикально отличается от одноименных игр на всех прочих приставках.



Все прочие версии игры предназначены скорее для тех, кому не очень нравится много думать, а куда больше нравится стрелять. Собственно, таков и сюжет. Если в Геймбоевой версии развития событий побеждает разум, то на Super Nintendo и Mega побеждает ядерная бомба. Посему сперва хочу громко заявить: я считаю, что создатели фильма проявили всю свою мерзкую злобную сущность, враждебную всему живому, когда придумали такое дурацкое продолжение к неплохому сюжету. Однако из песни слова не выкинешь. Потому едем дальше. Земные вояки, которые прознали про существование Старгейта, решили, что чем договариваться, думать, напрягаться и вообще проявлять несвойственную для милитаристов тенденцию напрягать то, что у некоторых людей имеется в голове, решили поступить с проблемой по программе "Чечня": взять ядерную бомбу и снести на фиг весь этот хрен Старгейт к чертям собачим. Для выполнения сего крайне ответственного задания в район Звездных Врат направлена специальная команда мужиков во главе с полковником Джеком О'Нейлом (а также с самой ядерной бомбой). Группа злых мужиков входит в Старгейт на Земле, а оказывается, что Ра знает где. Место это - планета Абидос, рашное логово. Неблагоприятные погодные условия играют злую шутку с командой спасителей вселенной и их бомбой: из-за песчаной бури они теряют связь между собой и теряют саму бомбу. В итоге вы, этот самый полковник Джек, сидите задницей в инопланетной пыли и понять не можете никак, где вы, кто вы и что вам тут надо делать. Но у вас есть при себе пушка, а также набор гранат, да и выбора особого у вас нет: вы можете только идти вперед. Что вы и делаете. Радио ваше сломано, лагерь миссии Ра знает где. В общем, плохо дело. Но вы идете и идете, истребляя по дороге всевозможных представителей местной фауны, а также собирая различные разбросанные по пустыне предметы военного багажа вашей экспедиции.



Пройдя определенное количество метров, вы находите своего приятеля, умника Джексона, который рассказывает, что большая часть вашей бригады была подобрана местными жителями, рабами Ра, которые очень хорошо относятся к вам, так как надеются, что вы их из рабства спасете (ха-ха

как бы не так! Вы их просто навсегда собираетесь там оставить, подорвав ядерной бомбой последние надежды на спасение). Однако ваша бригада оставила в одной из пещер все свои пожитки, а также где-то посеяла бомбу. В итоге вы отправляетесь собирать пожитки, а затем приходите в город Нагада, где живут лояльные к вам древнеегипетские люди, потомки похищенных в свое время с Земли.



По ходу дела Джек узнает, что для того, чтобы выяснить, куда делись его люди, ему потребуется найти вождей племени египтян. Ну а чтоб найти их, ему надо заручиться поддержкой всех египетских людей. Ну а для этого, в свою очередь, ему надо избавить их от массы рабских приспешников,

слоняющихся по улицам с пулеметами. Думаете, это сложно? Ха! Для такого крутого горячего парня, как полковник О'Нейл, истребить их всех - все равно что пивка попить!

Многие из людей экспедиции оказались в катакомбах. Вызволить их оттуда не так просто, и не только из-за толп врагов, занимающихся сбором частей разбившейся бомбы (заключения этого военного аппарата оставим в тени, так как выудить из них какую-либо логику мне кажется совершенно невозможным). В катакомбах можно без труда заблудить-



ся (это уж точно). Однако в своих походах по лабиринтам, Джек находит своего начальника, Кавальски, который помогает ему найти всю оставшуюся часть экспедиции, а также снова найти Джексона. Джексон выдает новую информацию касательно событий на планете.

Выясняется, что один из помощников Ра, Анубис, получил задание найти главаря повстанцев на Абидосе, Шаури. Шаури - это не только главный повстанец, это к тому же местная красавица, которую шаманский совет племени определил в жены Джексону, которого тут все считают богом. Полковник Джек должен найти этого самого Анубиса и как следует надавать ему по ушам, ведь ежели он этого не сделает, Шаури будет обречена, и тогда команда звездных освободителей будет вынуждена не только подорвать Звездные Врата, но еще вдобавок истребить и все население планеты Абидос.

Поимев под корешок Анубиса, наш герой встречается с лидером сопротивления Шаури, которая сообщает ему, что необходимо найти местного мальчика Скаари, который может помочь не только найти бомбу, но и учинить восстание. О'Нейл отправляется в поход, в результате которого оказывается в жутких пещерах глубоко под поверхностью планеты, из которых приходится долго искать выход.

Вернувшись в город, наш смелый звездoproходчик обнаруживает:

- а) загрировавшуюся под рыночного торговца Шаури;
- б) исчезновение Скаари и Джексона.

Чтобы найти этих двух приятелей, О'Нейл отправляется в пустыню, которая контролируется войсками Ра. Он еще не знает, что умник Джексон попросту влюбился в местную аборигенку Шаури и ему все стало глубоко по фигу.

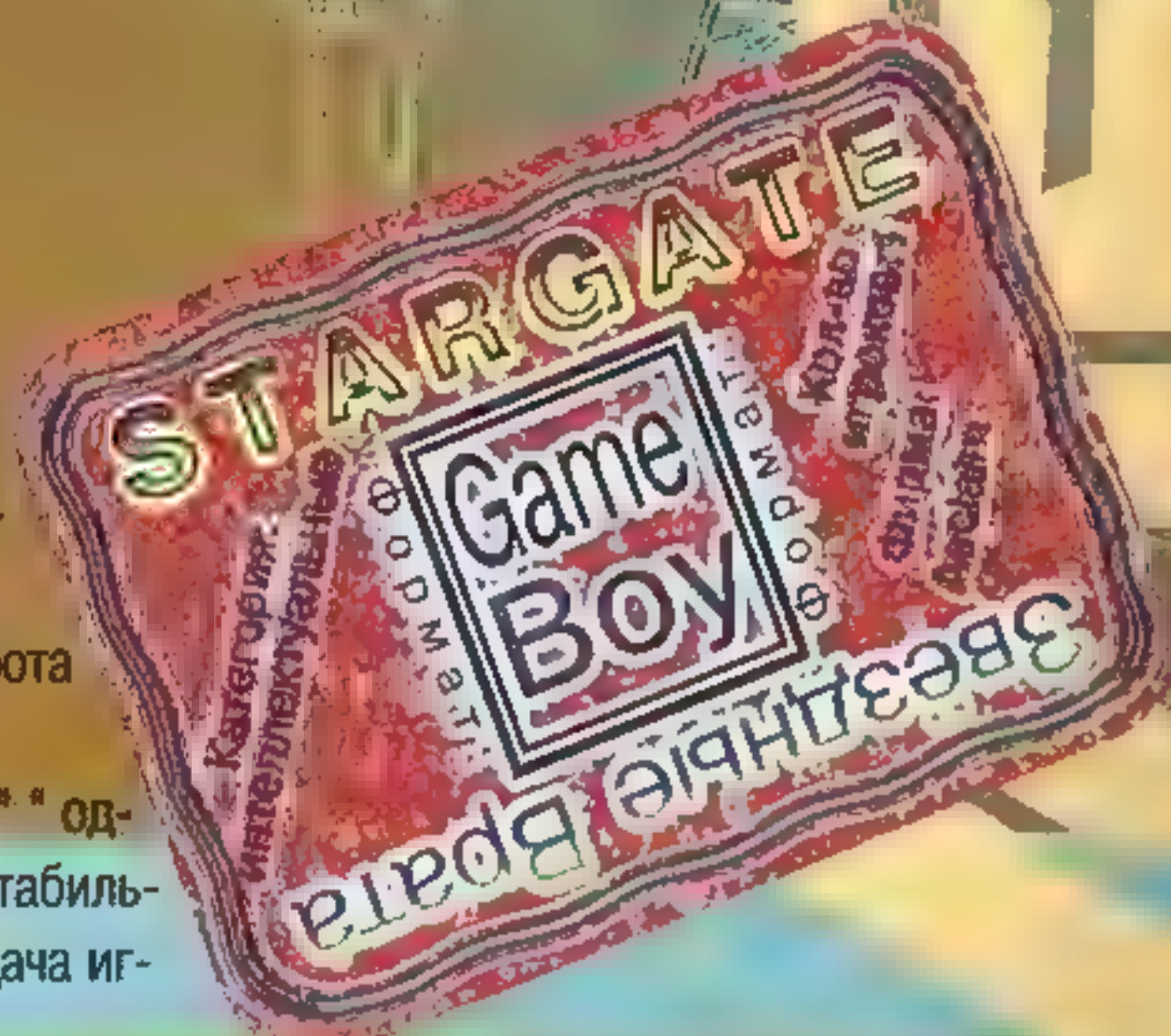
С трудом отыскав Скаари в пустыне, полковник узнает, что Ра похитил Джексона. Полковник пробирается на космический корабль звездного злодея и узнает там от влюбленного умника, что внутри повстанцев завелись предатели. По сему поводу ему надо срочно возвращаться и там снова истреблять, на сей раз этих самых предателей. До города О'Нейл добирается на песочном глайдере, эдаком скоростном пескоходе.

Истребив всех подлых изменников, наш полковник узнает о новых и новых осложнениях. Мало того, что ему надо бежать в пустыню собирать специальные травы для лекарства раненому Джексону, так еще и Ра похитил-таки Шаури. В общем, после еще некоторых приключений, наш герой добирается до корабля Ра, где уже собирается установить бомбу и быстренько смыться вместе со своей командой, как вдруг выясняется, что Ра держит в клетке Даниеля Джексона и его невесту Шаури. О'Нейл плюет на безопасность Земли, засучивает рукава и отправляется в логово звездного бандита, чтоб там уж как следует этому египетскому уроду навалить и навсегда избавить от него вселенную. Почему этого было не сделать в самом начале - неясно, как неясно и то, зачем потом уничтожать Старгейт, когда Ра все равно нейтрализован.

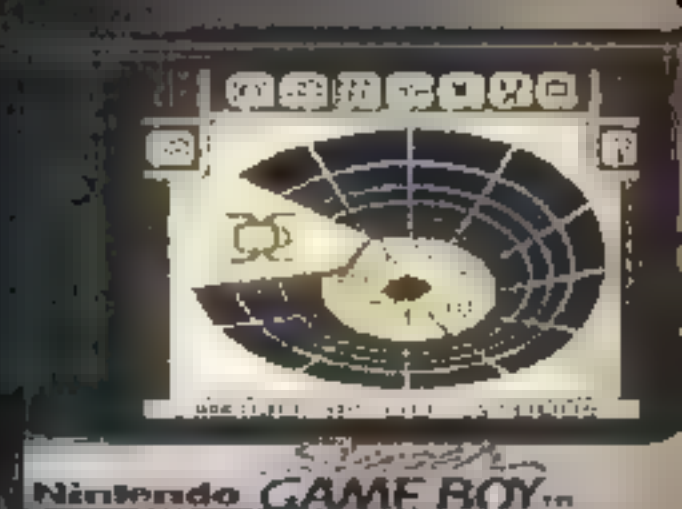
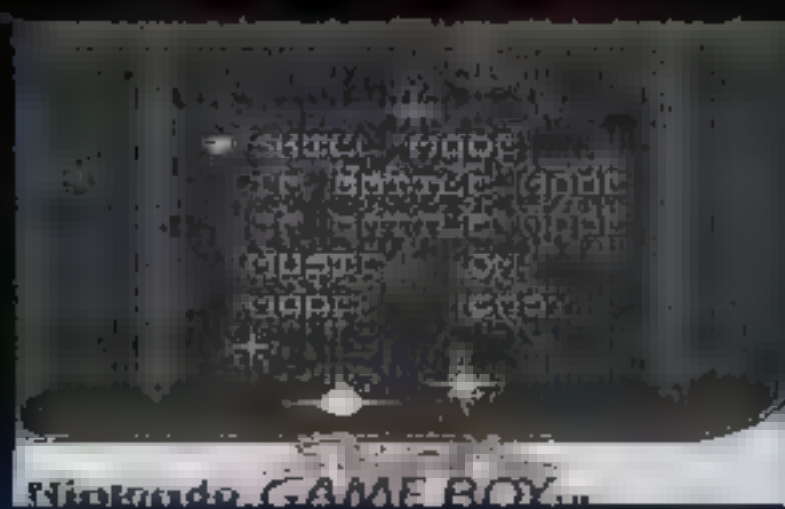
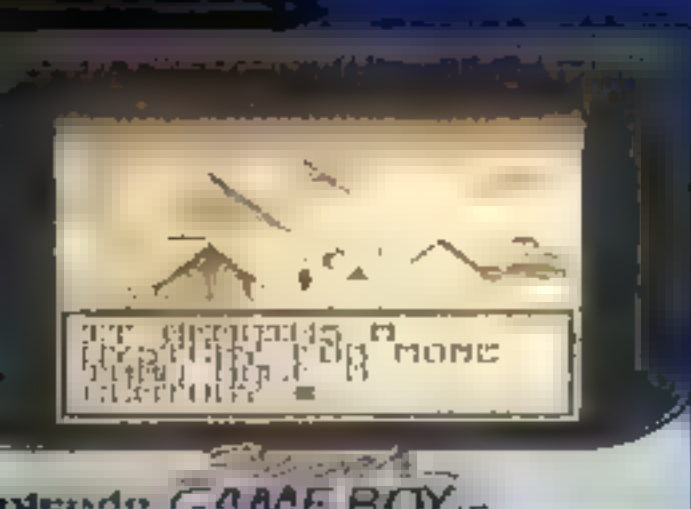
Вот такой вот сюжет. Если вы ждете, что теперь начнется рассказ о секретах игры - не ждите, его не будет по причине отсутствия таковых секретов. Игра в общем довольно простая, что однако компенсируется сильно закрученным сюжетом.

Устройство Звездных Врат, согласно Геймбоевой теории, таково. В пространстве существует некоторое количество Звездных Врат. Каждые из них представляют собой эдакую толстенную трубу. В эту трубу кидаются многообразные камешки с вырезанными на них иероглифами. Таковые иероглифы грамотно собираются на дне в определенные узоры, звездные ворота открываются. Ежели узора не собирается, ворота оказываются навсегда замурованы кучей камешков с иероглифами.

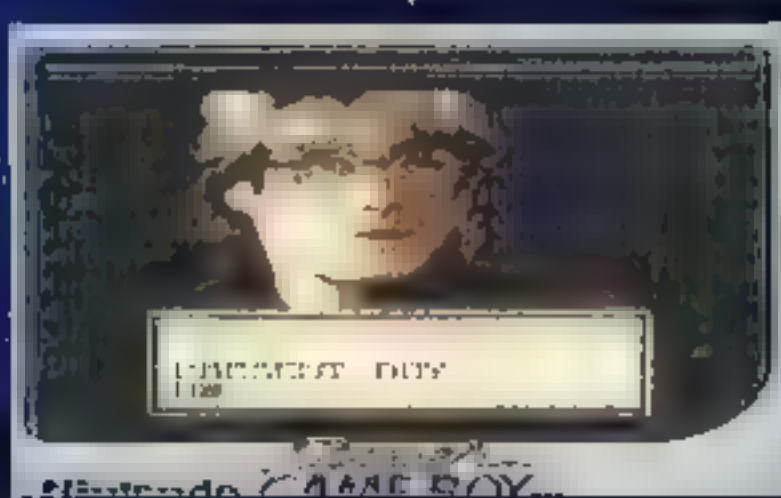
Игра собой больше всего напоминает компьютерную игру "Колумнс" - одну из разновидностей тетриса, в которой фигуры, падающие с неба, стабильно представляют собой наборы из трех разноцветных квадратов, а задача иг-



рока - сгруппировать эти квадраты на дне стакана так, чтобы их по вертикали, горизонтали или диагонали насчитывалось больше трех, тогда они исчезают. Нечто подобное надо сделать и для того, чтобы открыть ворота Старгейта. Перед вами - труба. Сверху сыплются и сыплются такие специальные плюшки, которые укладываются по диаметру этой самой



трубы. Вы имеете определенный код, который должны с помощью этих плюшек собрать. Самый простой способ - набрать этот код по одному знаку, собирая плашки с его (знака) изображением по три друг на друга. Как только вы собираете друг на дружку три плашки с одним и тем же символом на них, они исчезают, и, если этот символ значился в коде для ворот, он исчезает и отсюда. Так - пока не будет набран весь код. Существуют и более сложные варианты сбора кода. Вы можете собрать его полностью, положив плашки в точном порядке друг на друга. Сделать это сложнее, однако и приз за такой подход будет больше. Третий и самый сложный вариант - собрать плашки в соответствии с кодом в

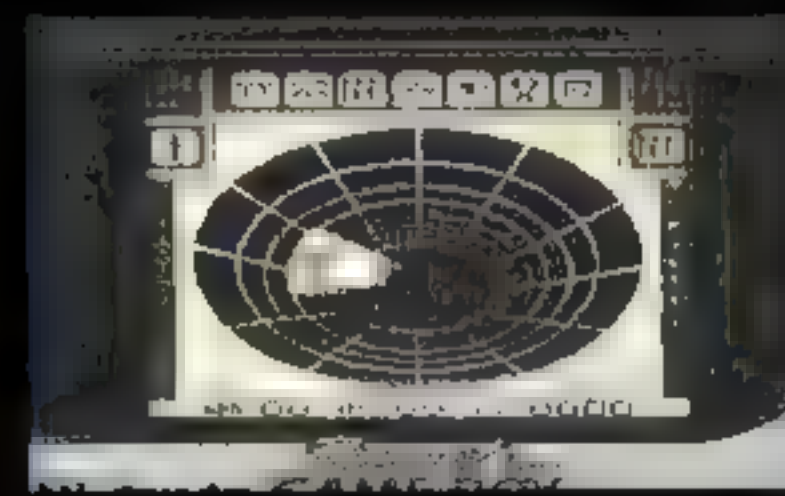
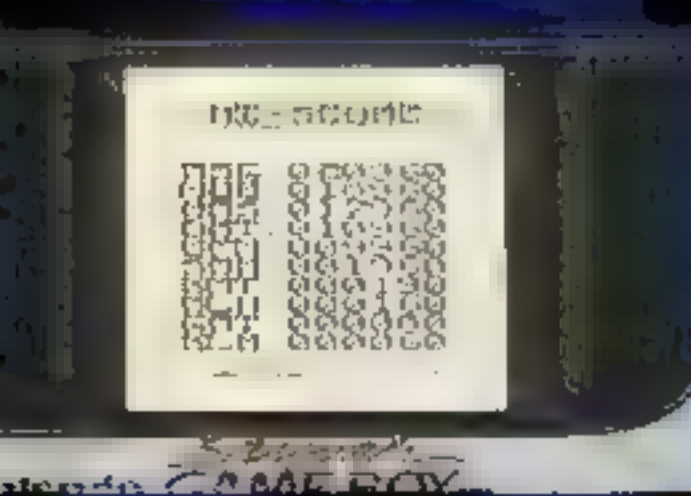


кольцо. Сделать это практически невозможно, однако если вам вдруг подобный финт удастся, вы наверняка опередите соперника и победите его в нужных воротах. Вы спросите, что за соперник такой? Вопрос верный. Соперник ваш - Ра собственной персоной. Он хочет уничтожить на фиг Землю. Вы этого допустить не хотите. Вы занимаетесь тем, что побеждаете его в всех Звездных

Воротах и берете их под свой контроль. Если вам это удастся - вы победитель и Земля впрямь всегда будет спать спокойно. Если вам это не удастся - вы проиграли и вам от всей земной общественности полагается по ушам. Вы в данном случае - тот самый умник Дэниэл Джексон, расшифровавший в свое время иероглифическую надпись.

Ра выставляет против вас лучших своих стратегов. Ежели стратег вам проигрывает, его ждет смертная казнь. Когда стратегов более не остается, за дело берется сам Ра. И играть с ним ну очень непросто. Игра ведется на поле, поделенном на несколько квадратов, в каждом из которых находится по Старгейту. Если вы побеждаете в квадрате, то Ворота, находящиеся в нем, переходят к вам, как и все уже открытые ворота, находящиеся непосредственно поблизости. То есть, победив в одних вратах, вы можете выиграть от одного до девяти квадратов, в зависимости от того, на какой стадии находится игра. Выигрывает тот, кто в итоге владеет большим количеством квадратов.

Собственно соперничество ведется не в одной трубе. Ра или его стратеги раскладывают квадраты где-то в другом месте, однако их прогресс вы можете наблюдать на экране и сравнивать со своим. Мало того, стоит Ра или его дружку сложить часть кода, как у вас в трубе неведь откуда появляются три лишние фишки, что изрядно портит игру. Надо сказать, что геймбоя версия "Звездных Врат" лично мне понравилась больше всего, так как она наиболее оригинальна. И, кроме того, занимательна и благотворно воздействует на мозг. Кстати, в нее можно играть и вдвоем, ежели иметь специальный шнур для соединения двух геймбоев в сеть. Только тогда кому-то придется работать за врага человечества. Ра. ДР10





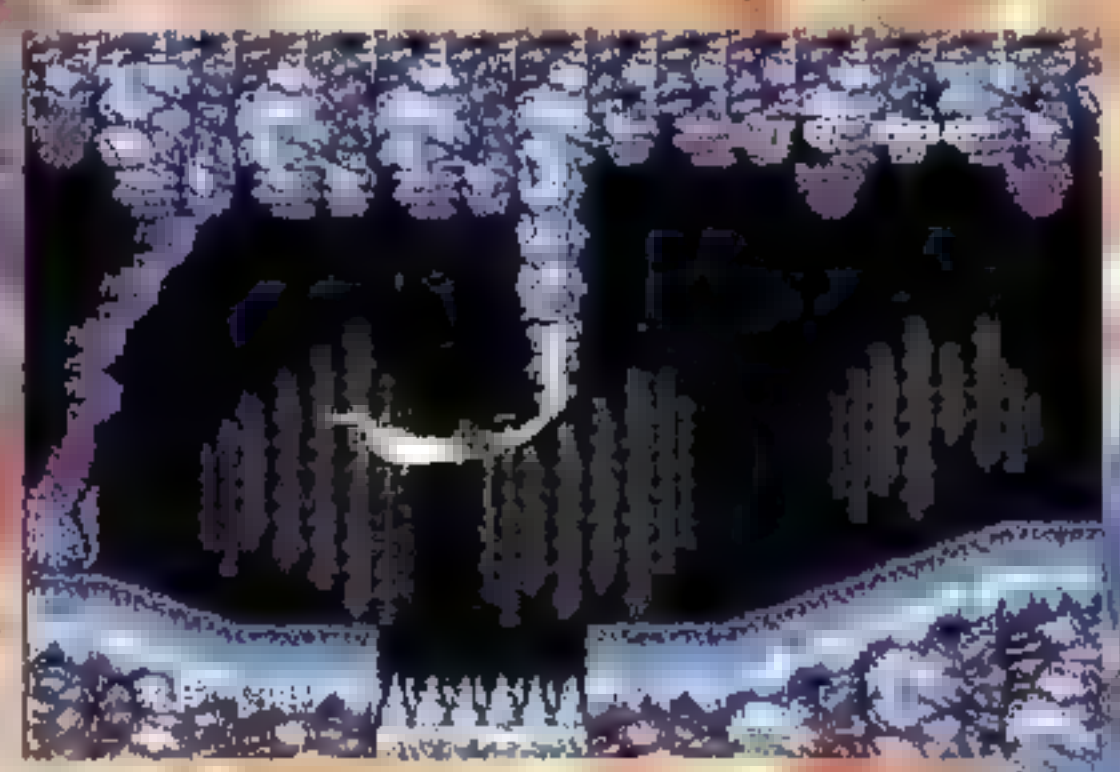
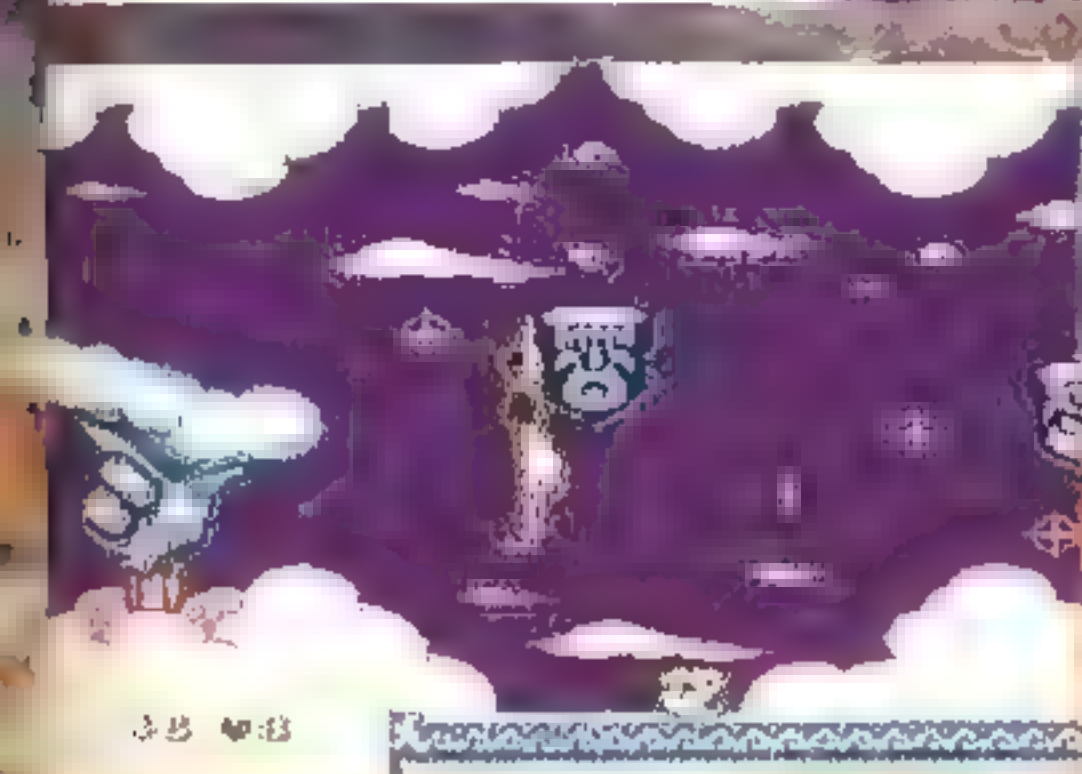
Найди своего Волшебную Лампу.

Кто же из вас, ребята, не видел мультфильма Aladdin?

("Слышу" как вы кричите не своими голосами, что давным-давно прошли игру на Mega Drive или еще хуже, на Super Nintendo!) Однако, мало кто сможет похвастаться знакомством с боссяком из Аграбы в формате приставки Dendy. Наконец, обладатели восьмибиток смогут в полной мере насладиться приключениями Аладдина, Джина и обезьянки Абу.

"Дендэвая" реализация напоминает не "сеговый" вариант, а Супер-Нинтендовский. Это довольно странно, так как все последние удачные игры были в основном калькированы с Mega Drive. Видимо не танул Dendy игр с крутой элитной приставки Super Nintendo!

События развиваются по традиционному сценарию. Советую поскорее забыть все, что знаешь об Аладдине, чтобы снова окунуться в столь захватывающую историю.



Раскрой тайну лампы!

Визирь Джафар такой противный! Не то, что разговаривать, смотреть на него не хочется! Но он попросил "по-хорошему" и я великодушно позволил сказать ему несколько слов.

"Жалкий писака не ошибся, позволив мне обратиться к тебе, мой юный друг! Может быть, не буду его убивать, оставлю калекой! Уже многие годы я ищу таинственную лампу и сегодня ночью уже почти заполучил ее. Некоторое время тому назад мне удалось собрать воедино части овеяного мифами и легендами золотого скарабей. Это случилось после того, как я выдержал путешествие по иному магическому измерению. Во время опасных поисков в темных глубинах пустыни я заполучил в сообщники вора Хасима. Его подлость и жадность не знает границ и за приличий он не согласился помочь мне. Но после соединения двух драгоценных половинок случилось страшное! Беспомощно взирали мы на то, как скарабей снова распался на две части и пропал в вечных песках пустыни.

Неожиданно песок под нами разверзся и из освещенных луной песчаных дюн появилась огромная голова тигра. Я нашел ее! После долгих поисков - пещера чудес и несметных сокровищ!

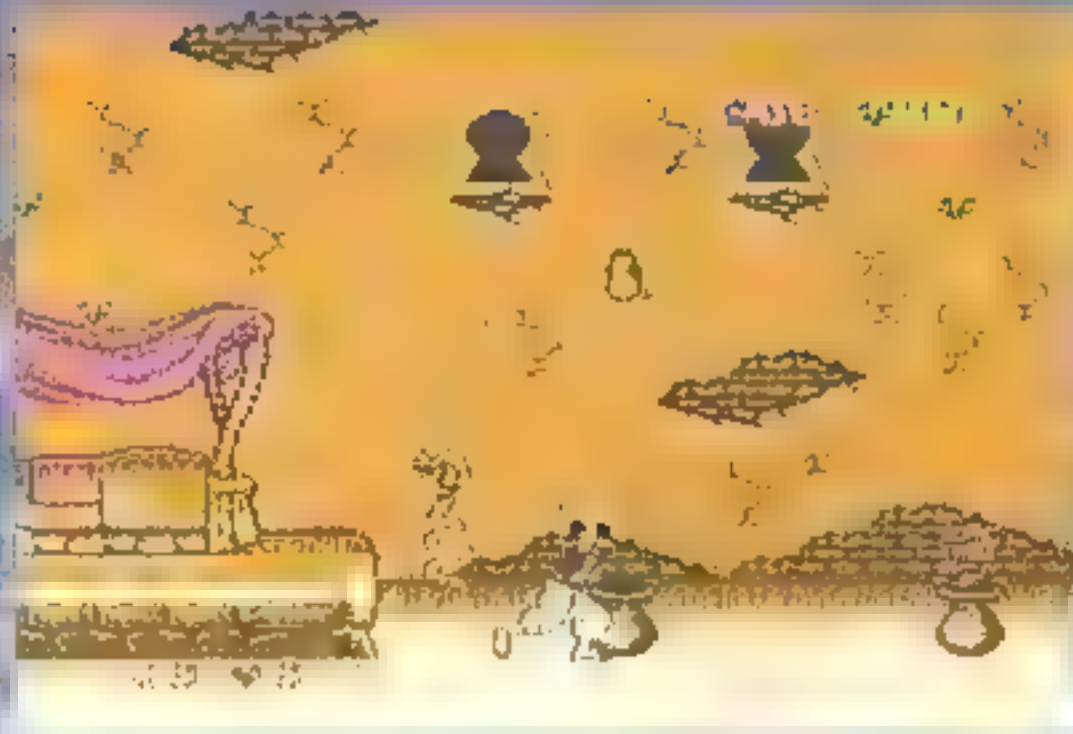
Я отправил Хасима (наивный ворюга!), снабдив его "точными указаниями", в пасты

щера ожила и погребла Хасима (бедный Хасим! Вах-вах-вах!) в своей каменной утробе. Затем зловещий гром подобный голос провозгласил: "Итак, послушай мои слова: Только тот может войти в пещеру, кто имеет чистое сердце, даже если внешность этого не показывает!" Попробуй найди такого в моем мире. Слышал, что у вас водятся немало подобных.

Теперь я ищу смелого человека, так как только с его помощью смогу добраться до лампы! Кстати, ты не хочешь? Что, что? А ну, как знаешь, как знаешь! Пока, дружок."

Фу ты! Уф-ф! Во сколько наговорил курбаши проклятый. Еще грозит! Сам дурак! Ну ладно, я успокоился. Теперь об игре.

Ознакомься с тем, чего могут Аграбские голодранцы. А это не мало:

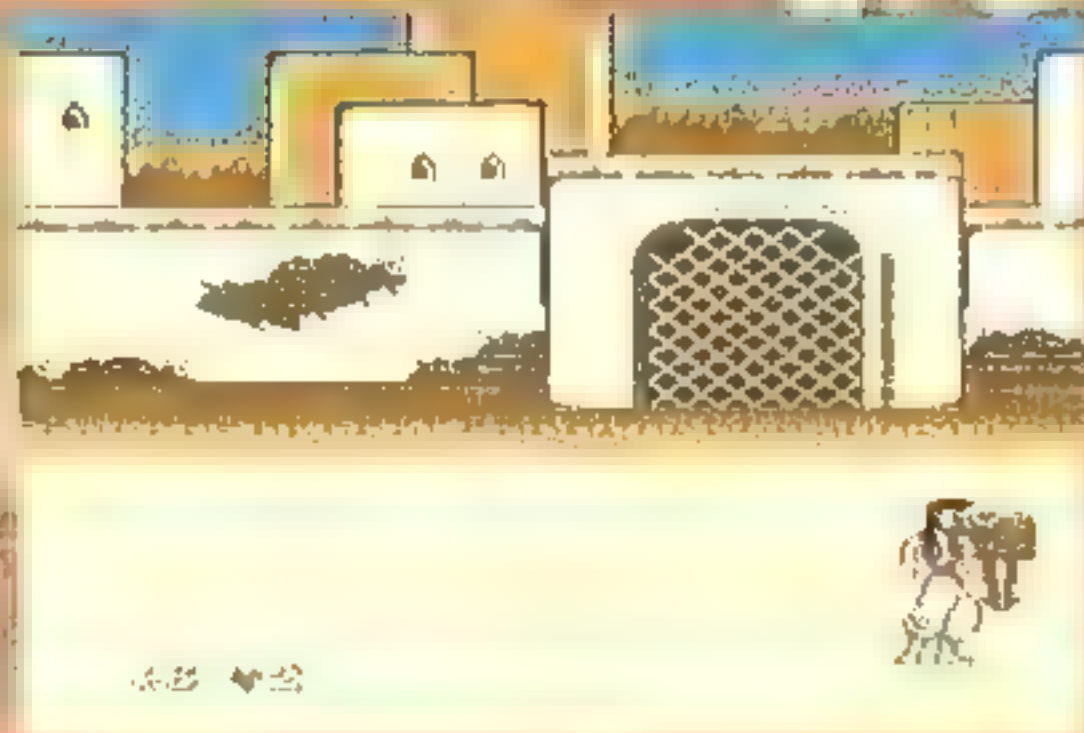


Аладдин бегаёт. Нажми крест управления вправо или влево. Аладдин прыгает. Нажми

кнопку B. Аладдин бросается яблочками. Нажми кнопку A.

Аладдин планирует в воздухе с платком. Держи нажатой кнопку Select во время прыжка. (применяется, если Аладдин нашел платок). Аладдин разит своих врагов, прыгая им на голову, и делая при этом головокружительные кульбиты.

Аладдин цепляется за стену или ее подобие. Прыгай на выступ стены (ограды) и Аладдин



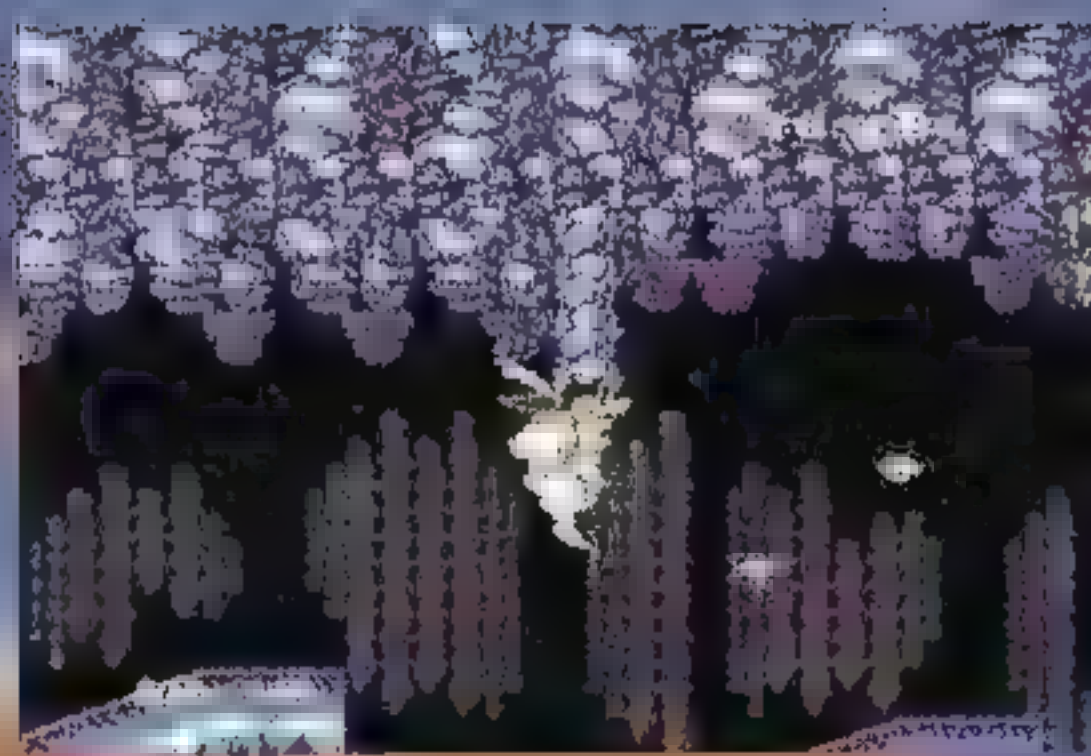
тигра. Он должен был принести заветную лампу, наполненную волшебной силой. Даже за пределами пещеры я чувствовал присутствие этой грозной силы. Однако то, что затем произошло, было неожиданностью...

Казалось, что по-



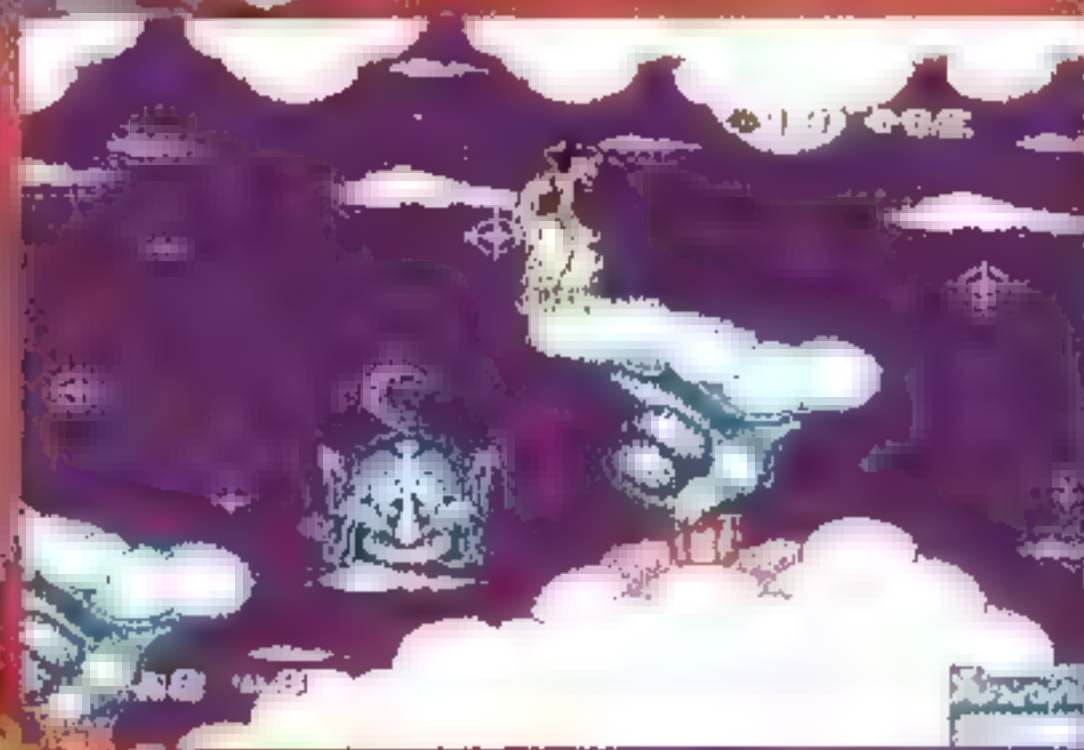
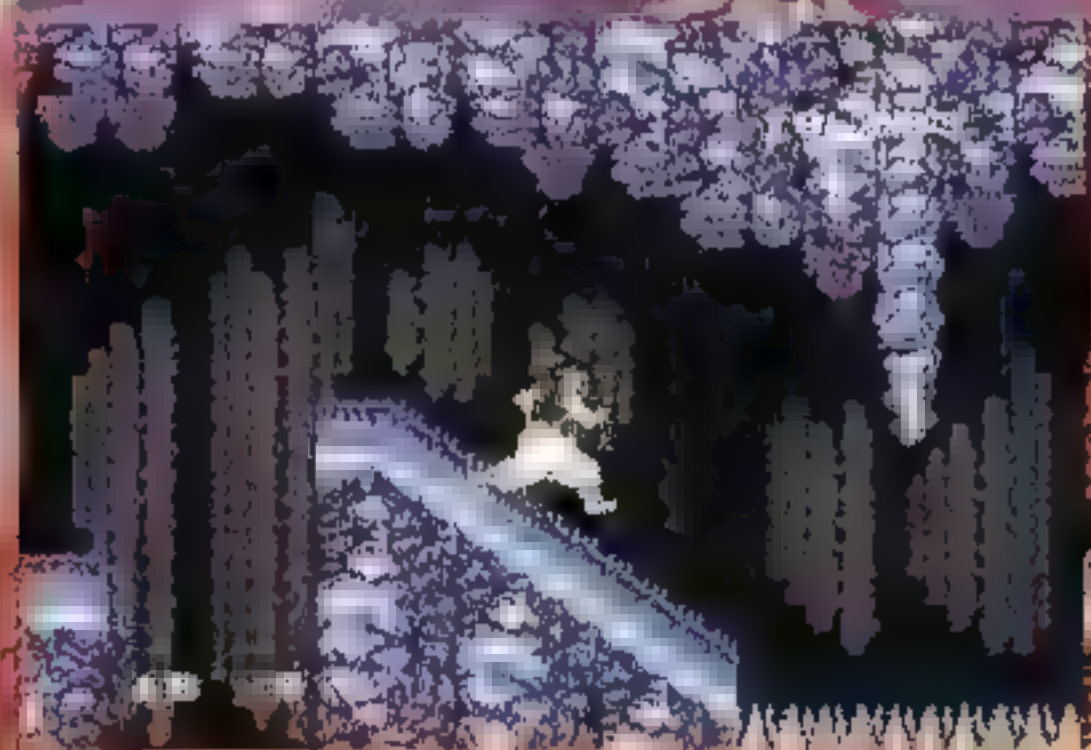
обязательно зацепится. Сделать это не всегда удастся с первого раза, но наберись терпения и добейся цели.

Аладдин карабкается вверх. Если Аладдин висит на стене - нажми крест управления вверх.



Будь осторожен.

Уровни игры до предела напичканы опасностями. Прожить длинную жизнь Аладдину вряд ли удастся (если, конечно, ты не поможешь). Тактика ведения боевых действий такова. Подходи к стражнику, но не очень близко. Бросай в него яблочко, это несомненно выведет глуповатого обоядья из себя. Следующий ход - прыжок и удар ногой по "хулигану". Враг - в ауте. Однако стражники постоянно получают подкрепление из дворца, и поэтому ты не можешь быть абсолютно уверен в том,



что успешно пройдешь уровень.

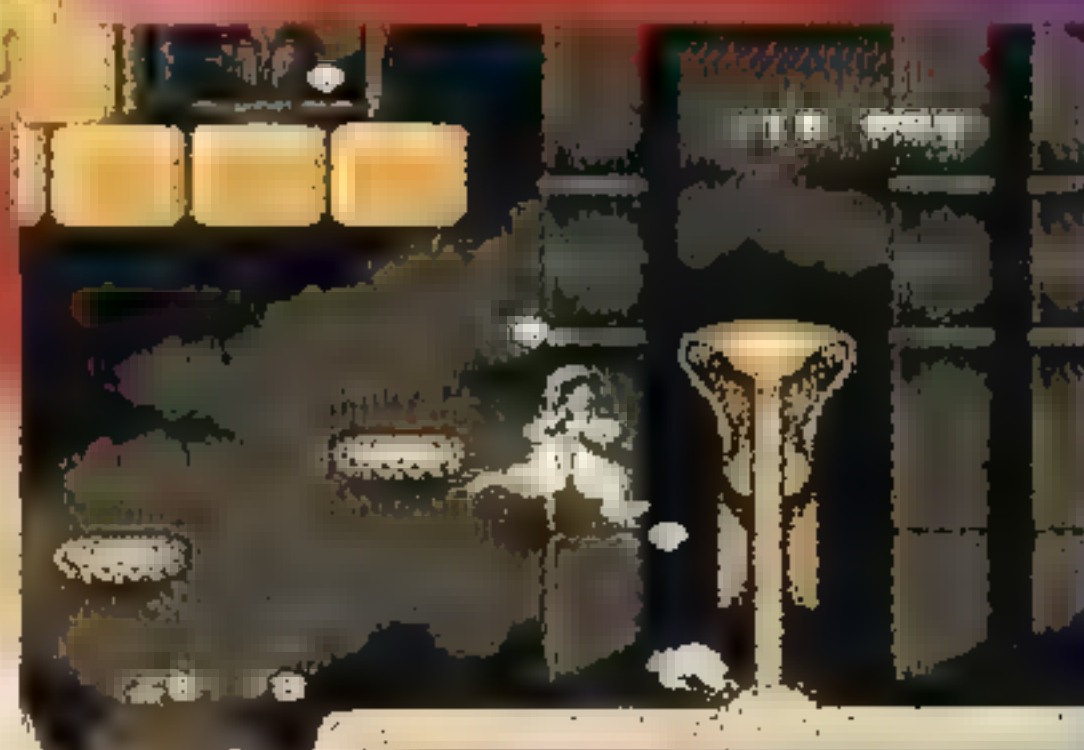
Ты даже не представляешь, чего только не случается в предстоящем приключении! Столкновение с опасностями и неизвестными силами искалечит характер. Даже самая маленькая неосторожность может стать последней в жизни Аладдина. Но если будешь всегда начеку, то сможешь приблизиться к своей цели.

Аладдин по ходу дела находит массу удивительных предметов, которые помогают ему остаться живым и невредимым.

Платок.

С помощью этого платка Аладдин может парить в воздухе.

Вазы.



В них жители Аграба хранят свои запасы. Можно подкрепиться.

Яблоки.

Аладдин собирает все яблоки, которые находит и использует их для вывода противников из строя.

Хлеб

После того, как Аладдин съедает буханку хлеба, он может получить одно сердце. Это отражается на показателе энергии.

Цыпленок табака.

После того, как Аладдин съест зажаренного петушка, он восстанавливает всю энергию.

Изумруды

Если Аладдин соберет 100 изумрудов, то получает дополнительную жизнь.

Сердца

Когда Аладдин найдет одно из драгоценных сердец, то удвоит свой показатель энергии.

Между уровнями поиграй в "арабскую рулетку". Введает этот развлечение Джин. Нажми A и шарик покатится, определяя скорость. Нажми еще раз A и он остановится. Можешь выиграть какой-либо приз и даже дополнительную жизнь.

Вот как много всего удивительного и интересного. Даже не верится, что на Dendy бывают подобные игрушки. Держу в руках картридж и не верю своим глазам: музыка из оригинального мультфильма, невероятная для 8 бит графика, и вдруг, у тебя появился азарт! Так за чем же дело стало!

Отправляйся на поиски волшебной лампы! О-оо! Извини, браток. Кажется, Джафар идет. Выследил, зараза! Уя-яя, больно! Спасибо за внимание, встретимся в следующей жизни!

[AM 39]



Aladdin

8 БИТ

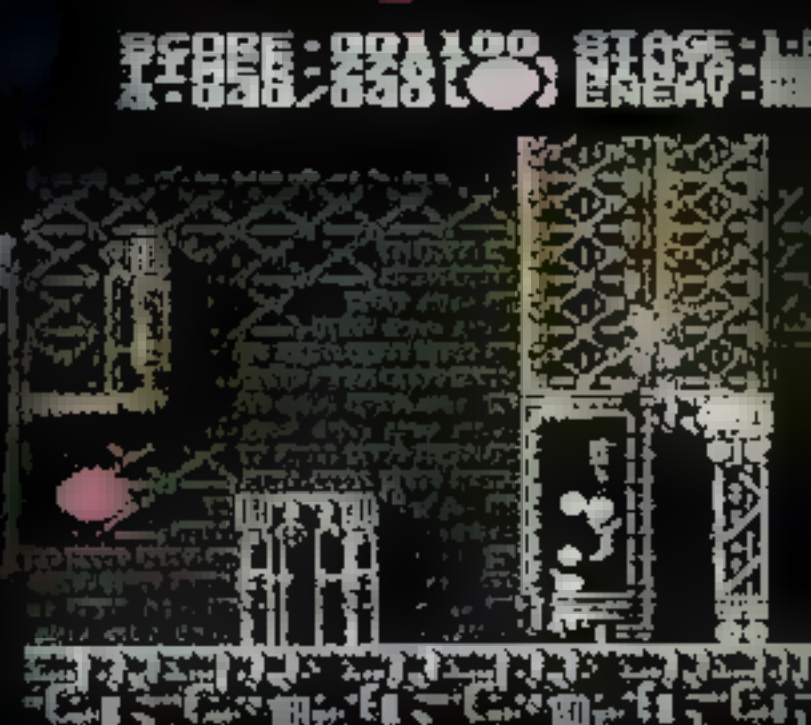
Жикендэн, 0



Я не понял, что же такое "Жикендэн". Фамилия, наверное. Знаю лишь одно - слово это древнее, слово загадочное, с ниндзями связано. Первые две части приключения героя с черной по-

на лице я, к сожалению, не видел. Тем интересней было познаться сразу же с третьей!

Ну что сказать? Игра отменная! Платформенный боевик с магическим подтекстом. Ниндзя отправляется в поход против всех, кто не ниндзя.



Так примерно можно объяснить то, что происходит на экране.

А там...

Страшные монстры в колбах (с ними, слава будде, биться не надо), темные подземелья, полчища врагов-мутантов, трещины, наполненные лавой. И ты - маленький

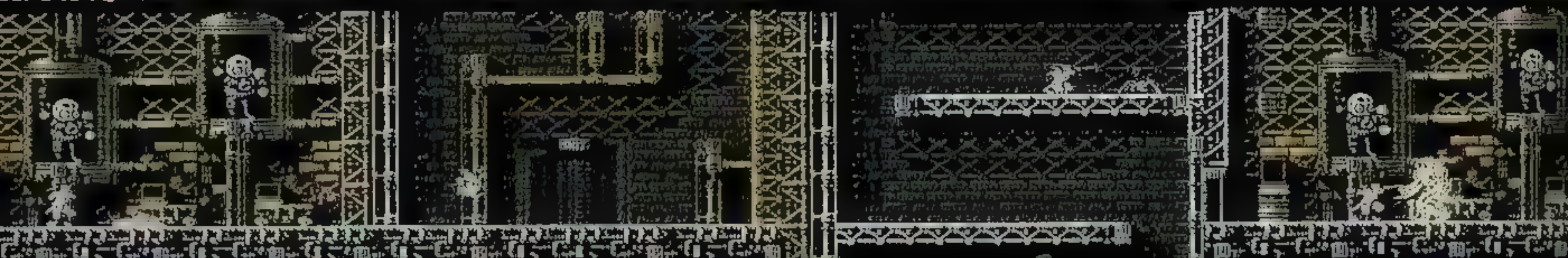
червячок на крючке вечно сти, представитель древней восточной секты. Но не бойсь! Меч у ниндзя - шибко острый. Режет врагов вдоль и поперек. И ничтошеньки от них не остается. Не все, правда, поддаются с первого удара. Таких можно шваркнуть еще несколько раз. (Бей в сердце, пока не засмеется!)

SCORE: 038700 STAGE: 1-10 P: 0

SCORE: 020000 STAGE: 1-10 P: 0

SCORE: 003700 STAGE: 1-10 P: 0

SCORE: 004000 STAGE: 1-10 P: 0

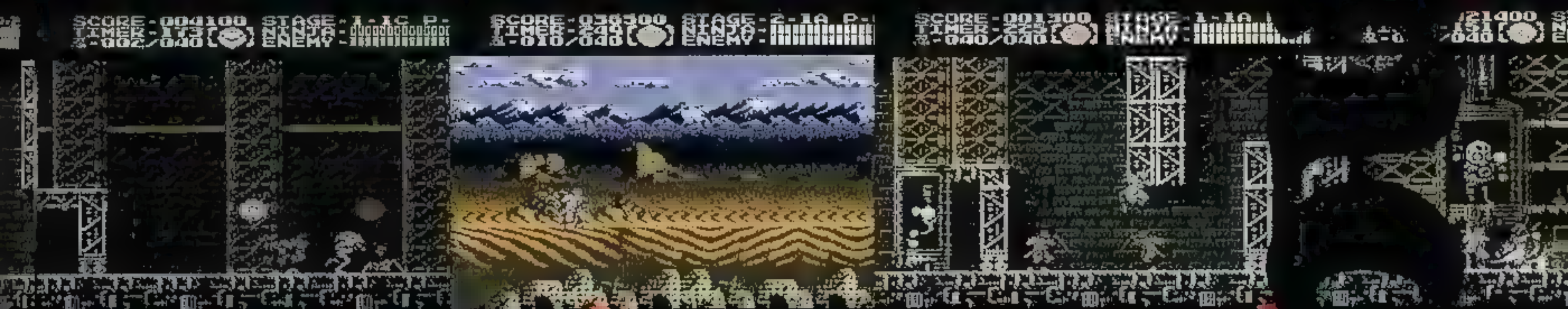


Кроме этого, в арсенале имеются и магические способности. (Ведь не даром о ниндзя до сих пор ходят легенды). Магия бывает нескольких видов. Это и остро заточенные звездочки - фирменное оружие восточных бойцов, и огненный шторм, вызываемый усилием воли (кнопка A + джойстик вверх). Теперь послушай древние советы наставника воинов-ниндзя. Их поведал мне один крестьянин с острова Окинава. (Он приснился мне на следующую ночь после игры). Вот они:

ТКРОЙ ЛИЧИКО.

Используй то, что герой может лазить по стенам. Это очень важно, например, на уровне, где надо убегать вверх от поднимающейся огненной лавы. Не умел карабкаться вверх до этого - теперь нужда заставит! Очень неприятно поджарить себе пятки!

Некоторых противников надо рубать, присев. Иначе по ним просто не попадешь и вдобавок можешь быть укушен какой-нибудь тварью. Всюду в воздухе висят красные шарики с изображениями. Это и есть желанные магические способности. Береги их по возможности. Не то придется туго.

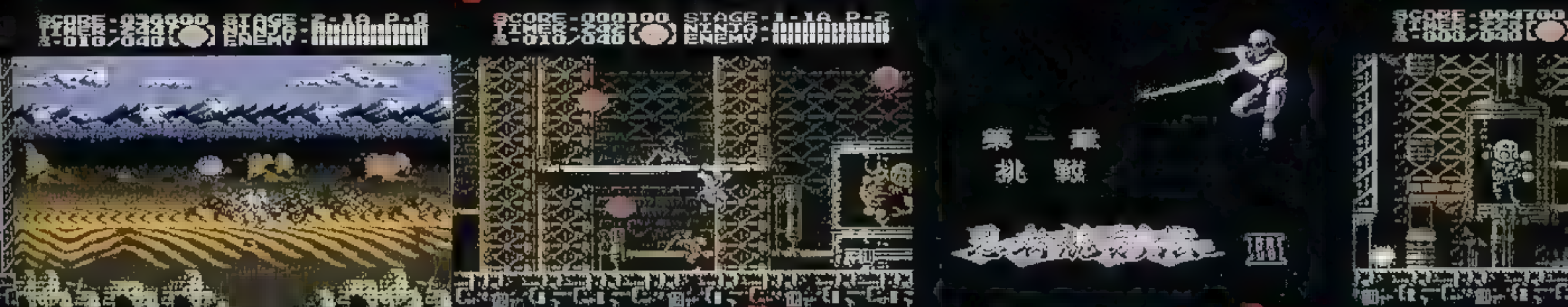


В конце каждого уровня - босс. Тактика борьбы с ним крайне простая. Он нападает, ты уворачиваешься. А затем быстренько его «мочишь», до следующих атакующих действий. В игре есть зыбучие пески, в которых можно утонуть. По ним надо двигаться быстро.

А еще лучше постоянно подпрыгивать. Упадешь в лаву - зажаришься в один момент (сразу потеряешь целую жизнь!).

Используй то, что ниндзя может передвигаться по потолку на руках.

Игра имеет удобную систему паролей, которые позволяют не начинать ее каждый раз сначала. Занятие ут-



Миленькое, если учесть, что уровней тьма. Для любителей «махровых боевиков» и поединков с боссами Ninja Reukenden 3 - самое то! К тому же между уровнями ты увидишь замечательные мультфильмы. А как сверкает на заставке сталь меча в руках у главного героя! О-оо! Это фантастика!

Вратан! Страхни с себя дрему повседневности и окунись в мир волшебных и опасных приключений бойцов-ниндзя!

[AM 40]

ДЕНДИ

Металлическими шасси в этой игре скорее всего считаются ноги главного героя, то есть... твои.

Ох, много же тебе придется потопать этими ножульками по джунглям и вражеским укреплениям. Целых 6 уровней! И идти не во весь рост, мушкетер под нос любимую песенку, а осторожно протискиваться по зарослям и вражеским укреплениям, шарахаясь от каждого куста.

Для начала выслушай задание. Оно пишется на главной панели твоего радиопередатчика. (Смотреть сообщения, получаемые по рации, надо каждый раз, когда внизу экрана появляется надпись CALL). Затем грузовой военный самолет доставит тебя к месту выполнения миссии.

Прыжки с парашютом - это не для слабых людей, поэтому благодари бога за то, что здесь они происходят автоматически без твоего участия. Сиди и смотри мультик.

А вот далее все зависит от тебя. Один в джунглях!

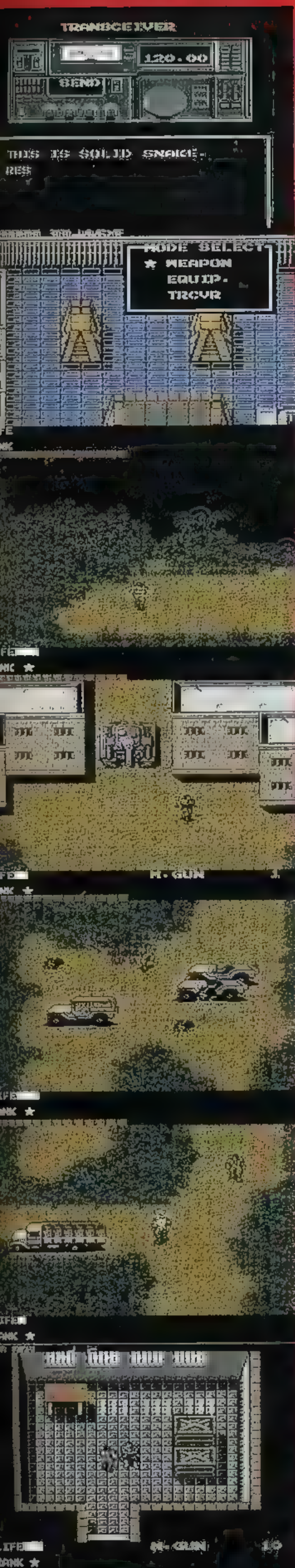
Стратегическое мышление очень важно, так как тебе постоянно придется решать головоломные задачи. Например, в начале игры в твоём арсенале лишь пачка сигарет и кулак, которым можно расквасить нос вражескому солдату.

Двигаясь по дикому лесу, который, кстати, хорошо охраняется автоматчиками и немецкими овчарками, ты сможешь найти очень много полезных предметов. Особенно о них распространяться не буду, иначе потеряется элемент неожиданности в игре. Чего стоит один бинокль, позволяющий заглядывать на "соседние экраны". (Короче, по пути найдешь все от батона хлеба до ласт с аквалангом.)

Сумка инвентаря содержит впечатляющее количество незаполненных позиций, впрочем выбор оружия не меньший. Для использования чего-либо из найден-



Десанта



ного — нажми Select и войди в соответствующее меню (их всего три: оборудование, оружия и радиосвязь).

Вещь или устройство автоматически применяется (если это возможно в данном месте), едва ты поставишь на нее курсор.

После удачно выполненного задания получишь "лычку", то есть звездочку следующего воинского звания. Но расслабляться не советую. Тут же получишь несколько новых "неотложных дел". А похороны звездочками с погон не оплачиваются!

Маленькие советы:

Уровень жизни сначала настолько мал, что даже собаки загрызут тебя в мгновение ока.

Старайся не падать первым до того, как по тебе откроют автоматный огонь. (Зайдя на новый экран, не торопись. Постой без движения. Охрана может начать курить, зевать и т.д. Тут ты их и накроешь. Докуримся!)

Постарайся залезть во все грузовики, встречающиеся на пути. В них много ценного.

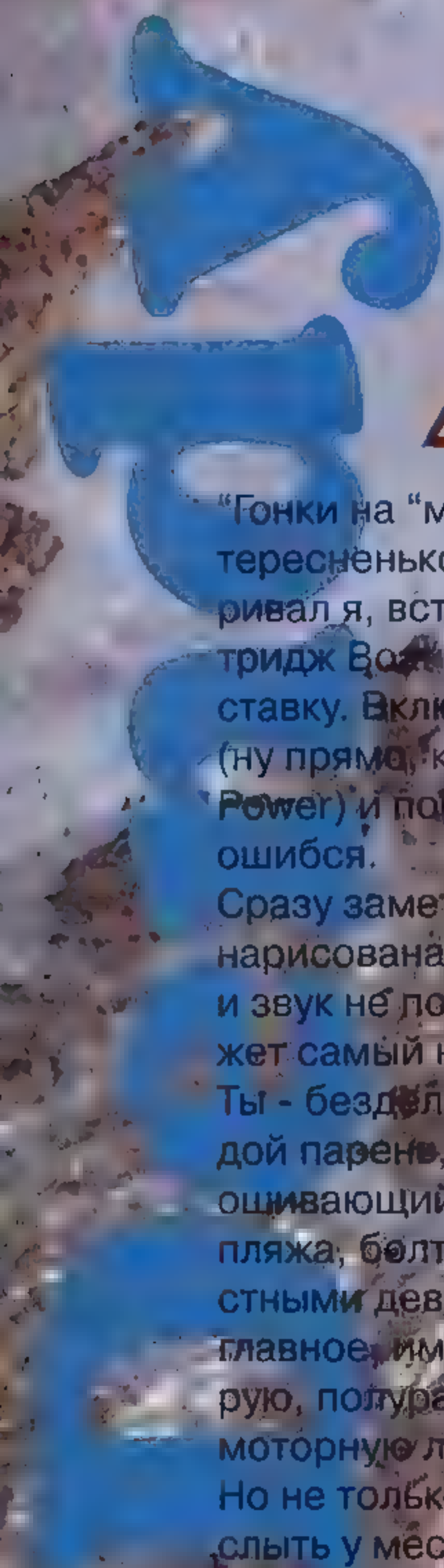
Некоторые из автомобилей могут отвезти тебя в другое место. Так что не пугайся, если запрыгнув в кузов, увидишь надпись вроде "Ни фига себе! Поехали!"

METAL GEAR — одна из лучших игр, которую я когда-либо видел на приставке Dendy. Очень рекомендую ее всем истинным поклонникам этого формата.

Впечатляет музыка и особенно звуковые эффекты, исполненные на удивление красиво, несмотря на некоторую ограниченность (по сравнению с Super Nintendo). Несомненный плюс — наличие системы паролей, позволяющих сохранять игру.

Испытав на себе все сложности диверсионно-разведывательной службы, ты, несомненно, станешь не менее крутым солдатом, чем какой-нибудь "зеленый берет" или десантник из Рязанского училища ВДВ!

[AM 41]



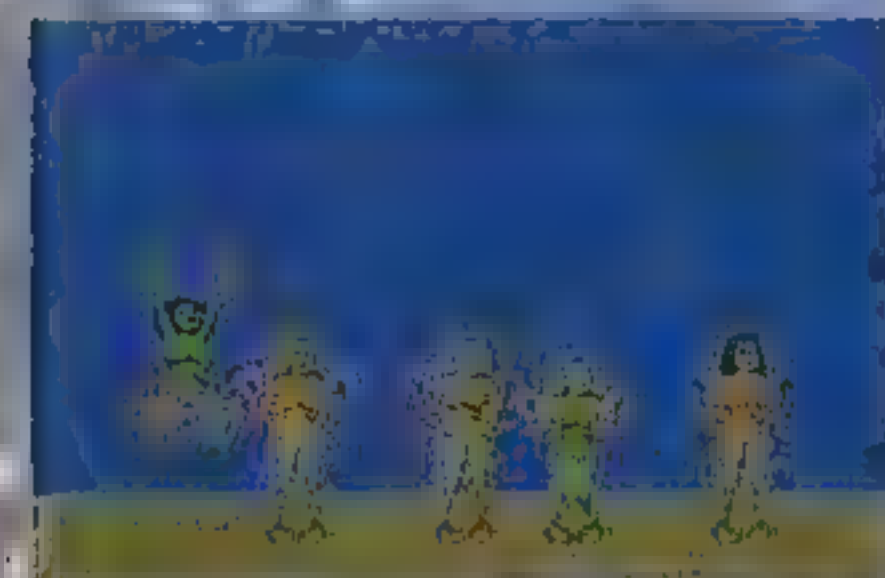
МЫ ЖА

ЛОДОЧКЕ

КАМАЛЧЕ...

"Гонки на "моторках", интересненько!" - приговаривал я, вставляя картридж Boat Duel в приставку. Включил энергию (ну прямо, как капитан Power) и понял, что не ошибся.

Сразу заметил - игрушка нарисована отменно, да и звук не подкачал. Сюжет самый несложный. Ты - бездельник, молодой парень, постоянно ошивающийся вокруг пляжа, болтающий с местными девчонками и, главное, имеющий старую, полуразваленную моторную лодку. Но не только ты хочешь слыть у местных красавиц героем. Есть и другие. (Да и я не прочь!)

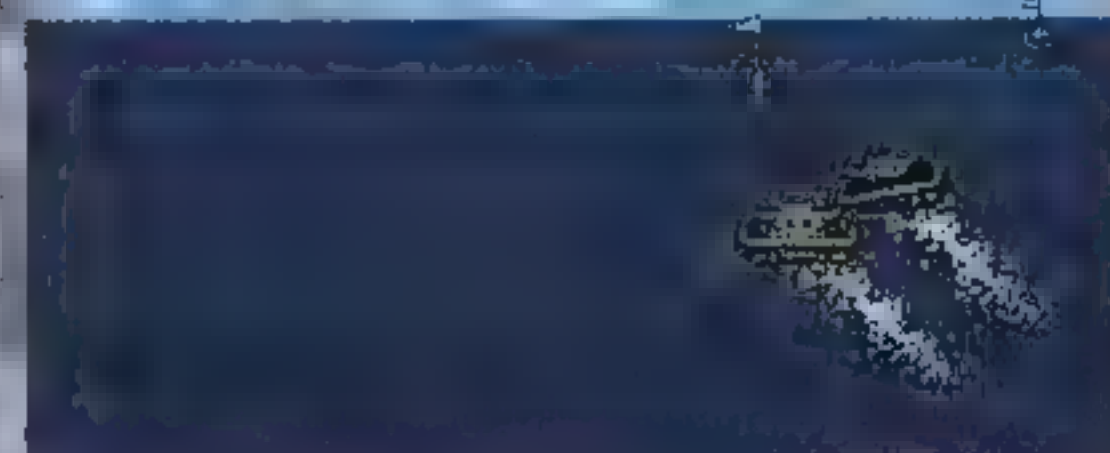
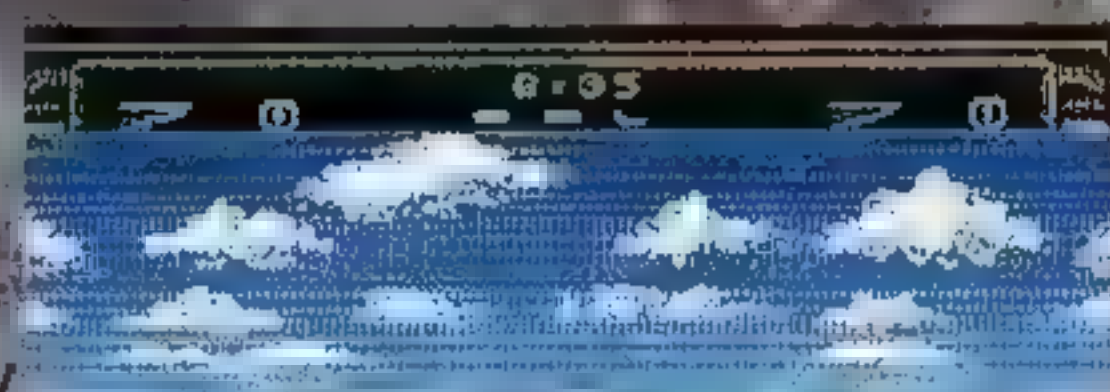


Поэтому на пляже постоянно закупаются пари на тему, кто быстрее проплывет во-о-он до того мыса. Все естественно, как у взрослых, за деньги (и не маленькие!). Первые противники сов-



сем "отморозенные" и обогнать их несложно. Они только хвастаются, что крутые. Их техника от твоей мало чем отличается. Зато в дальнейшем тебе придется схватиться с местными авторитетами голубых трасс. С ними шутки плохи. К примеру, одна жгучая брюнетка сделала меня настолько быстро, что я и ахнуть не успел. Чтобы с тобой не приключилось подобного, читай дальше.

GAME OVER



Тактика. На старте включай двигатель (кнопка А) только после отмашки судьи, иначе будет фальстарт. Во время гонки собирай буйки с буквами. Они дают возможность использовать Turbo режим (кнопка В). Противника можно столкнуть на берег. Пускай поцарапает себе днище. Углы можно обрезать, перепрыгивая через бушу с разгона.

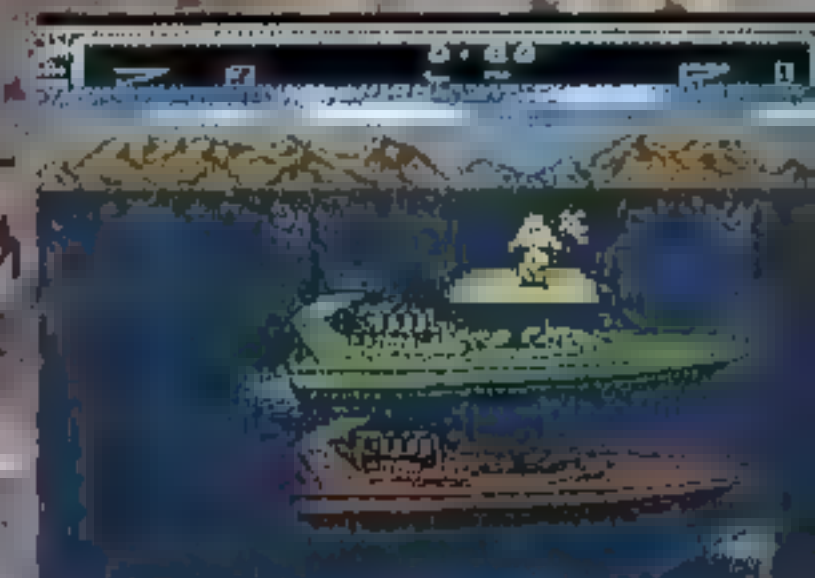


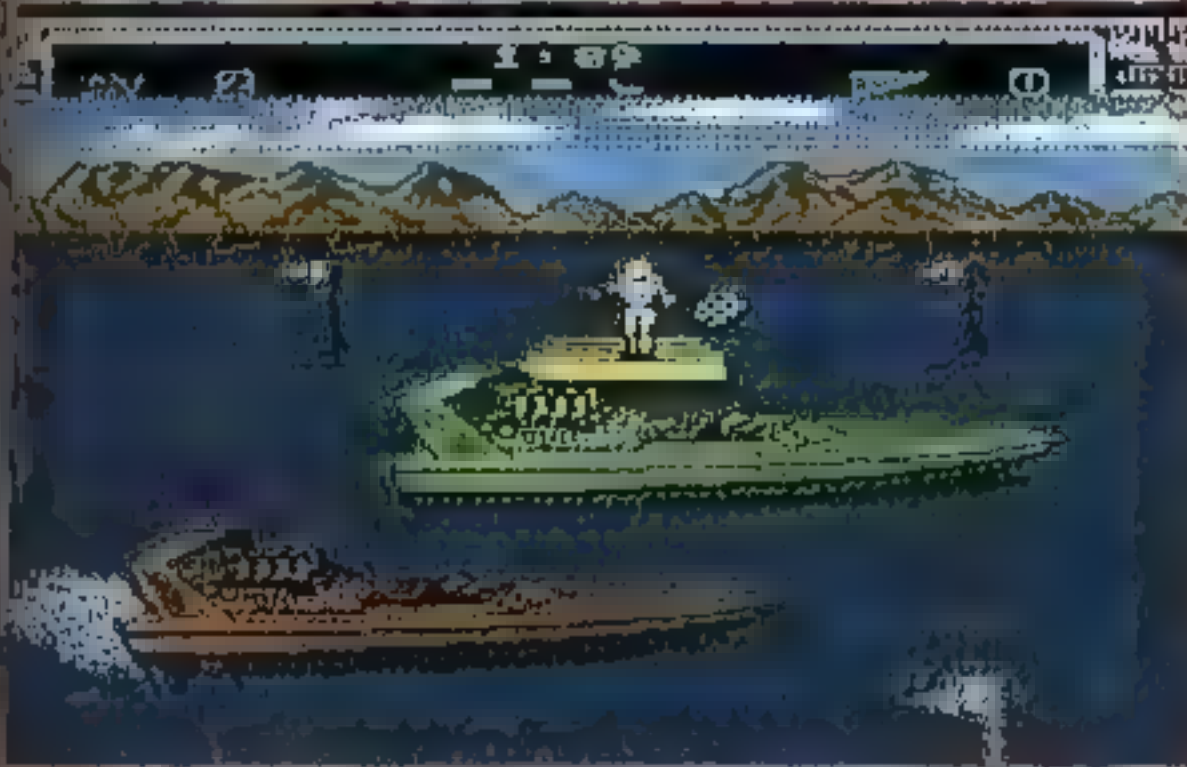
Не увлекайся ни на секунду. Финиш всегда неизбежен. В случае выигрыша девчонки наградят тебя кучей поцелу-



В случае выигрыша девчонки наградят тебя кучей поцелу-

В случае выигрыша девчонки наградят тебя кучей поцелу-





ев и кроме этого получить кругленькую сумму. А в левом нижнем углу увидишь плавающего соперника и его прощальные слова в стиле: "Ну ты и яёс".

На частные тыщи ты обязан модифицировать

свою лодку. Подумай, куда вы-

годнее вложить деньги: мелкий ремонт. После каждого заезда лодку надо подмасать, подчистить и под-

красить. Нарастивание мощности двигателя. Со старым двигателем долго не протянешь. Конкуренты сожрут! Увеличение турбо-рывка. Очень важный пункт. После того, как вложишь сюда деньги, попробуй на-

жать В и помахать ручкой сопернику. Улучшение обтекаемости корпуса. Периодически надо менять всю обшивку.

(Если не хочешь этого делать, то хотя бы не высовывайся из лодки во время гонки.

Башкой своей тормозишь! Понижаешь!?) Более точное управление. Если пальцы у тебя не очень ловкие, по-

старайся первым делом сделать управление легким. Не пренебрегай всем этим и сделай все, чтобы деньги не лежали мертвым грузом. На старой развалине далеко не уедешь. И тогда, увы, милешки промашкаешь на финише не тебя.

Настоящая изюминка в игре — три различных обзора. На старте это под-борку. Лодки срываются с места и здесь очень важно, кто выйдет вперед на начальном отрезке. Вид сзади — лодки мчатся между флажков по огромному водному пространству.

Вид сверху — при гонках по узким фьордам наблюдение ведется как бы с вертолета.

Здесь очень важно правильно проходить повороты.

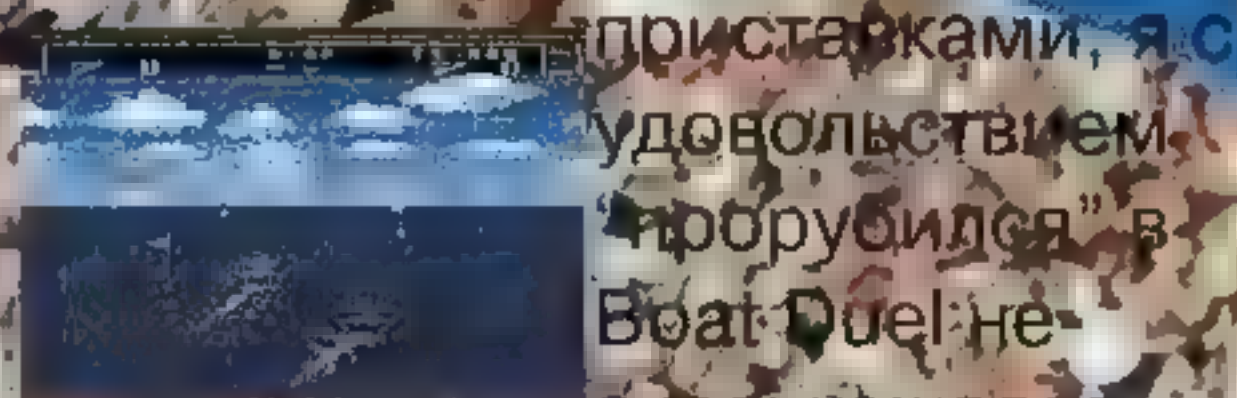
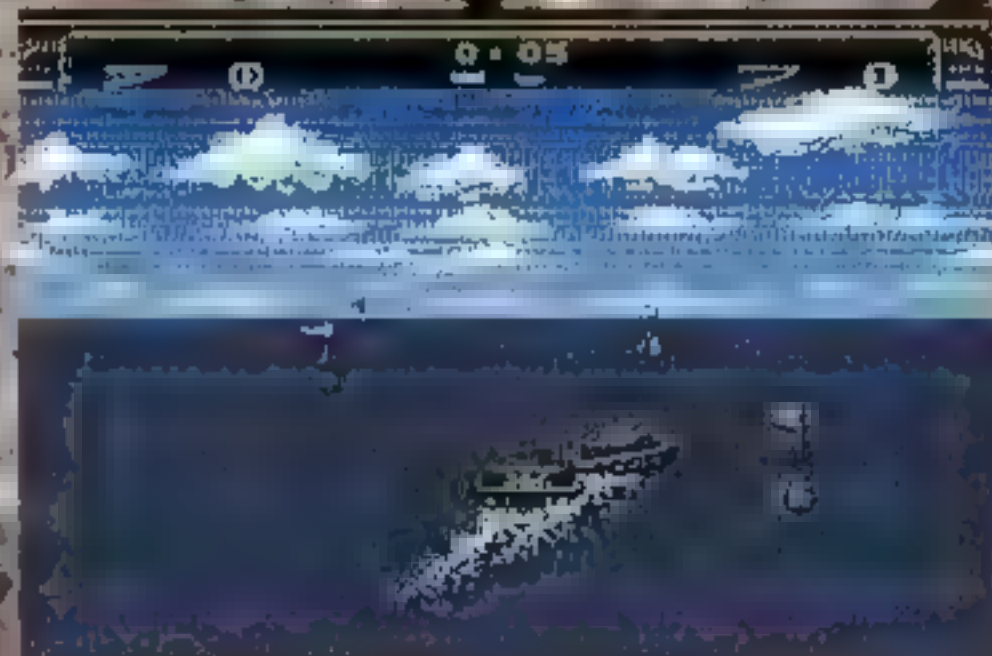
Все три обзора присутствуют в продолжение одной гонки. И это весьма разнообразит соревнование.

Меня приятно удивил и такой случай. Однажды во время заплыва наперегонки с бородатым мужиком мы финишировали почти одновременно. И что же ты думаешь?!

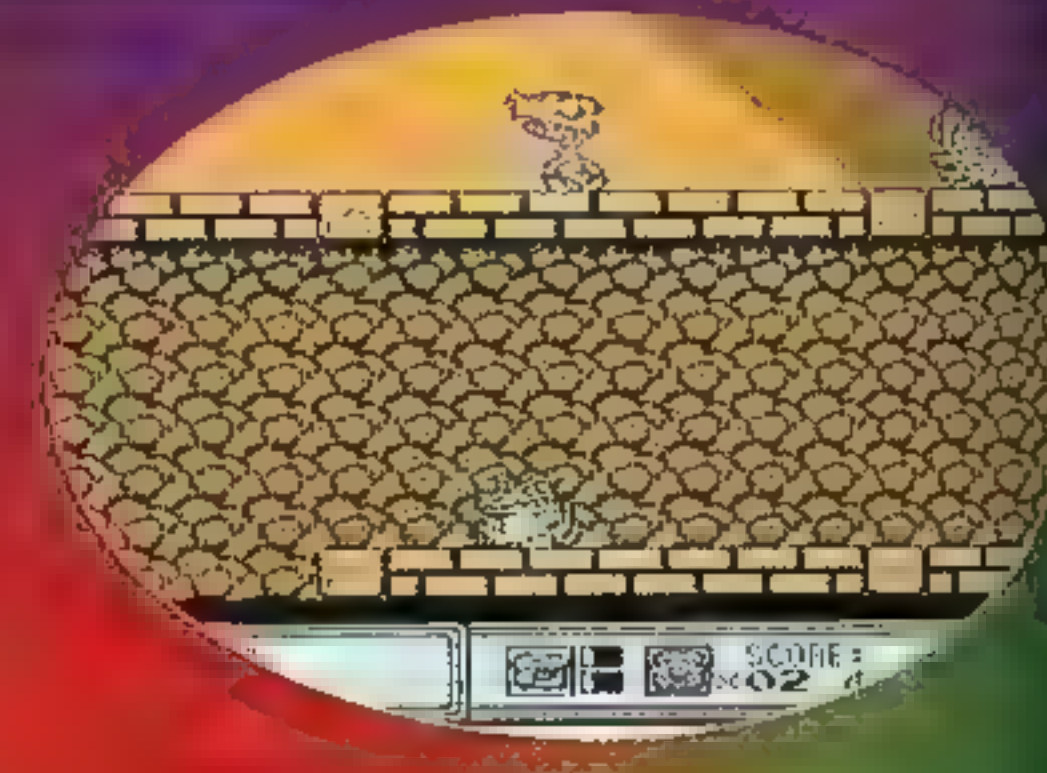
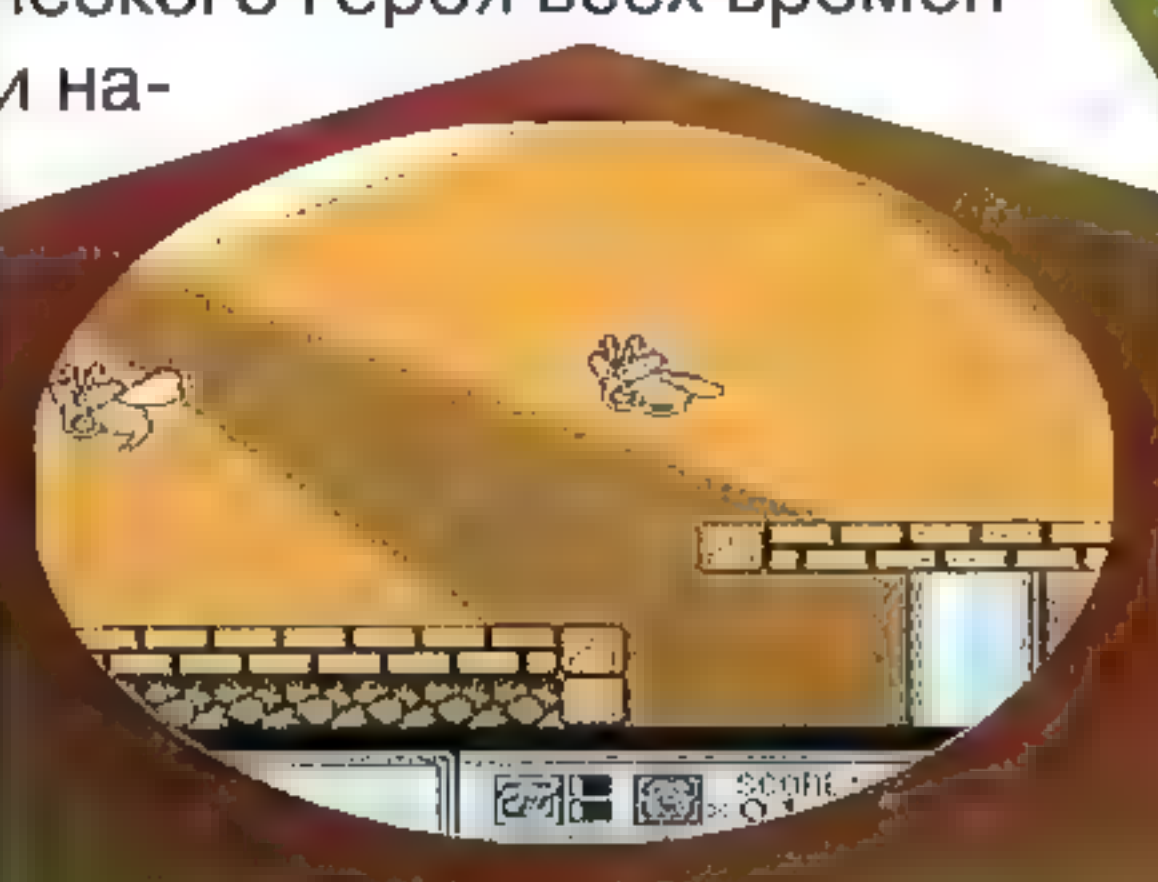
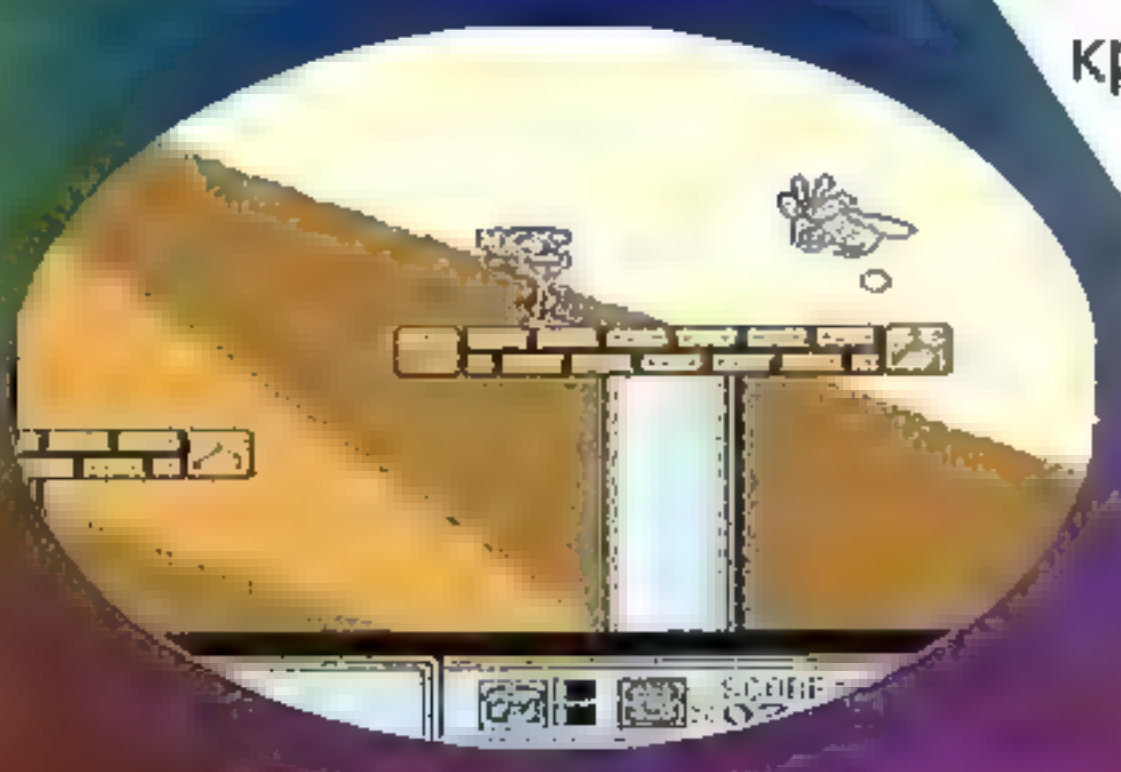
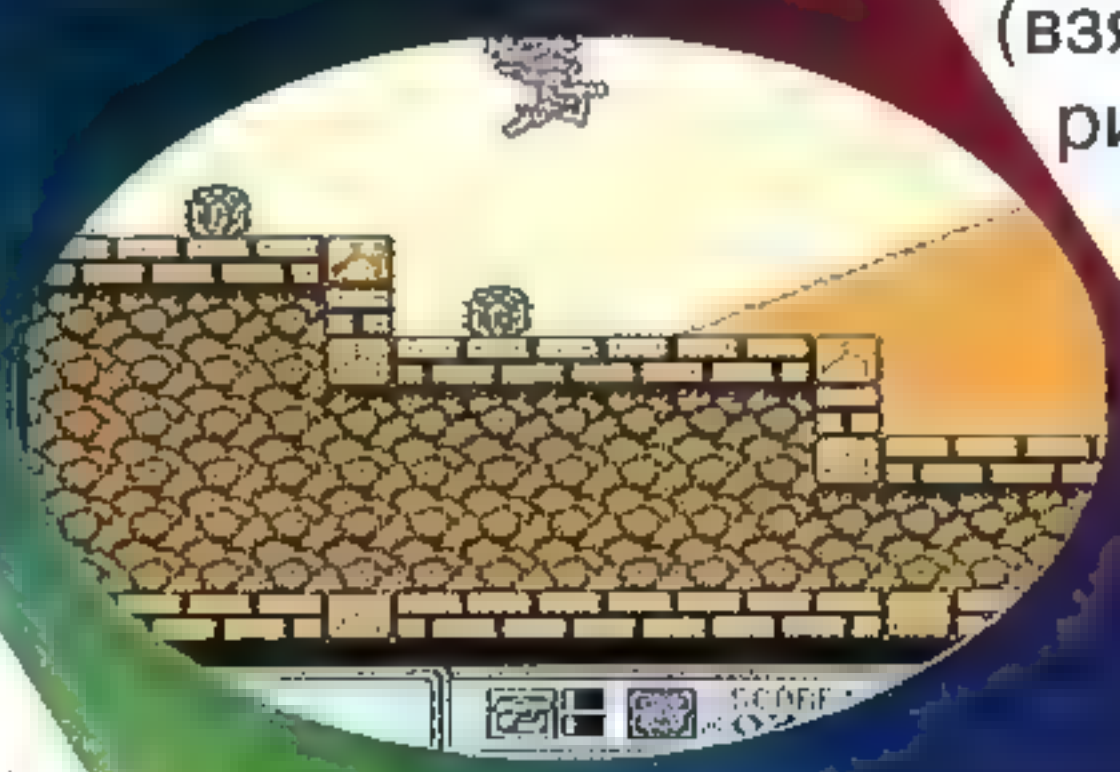
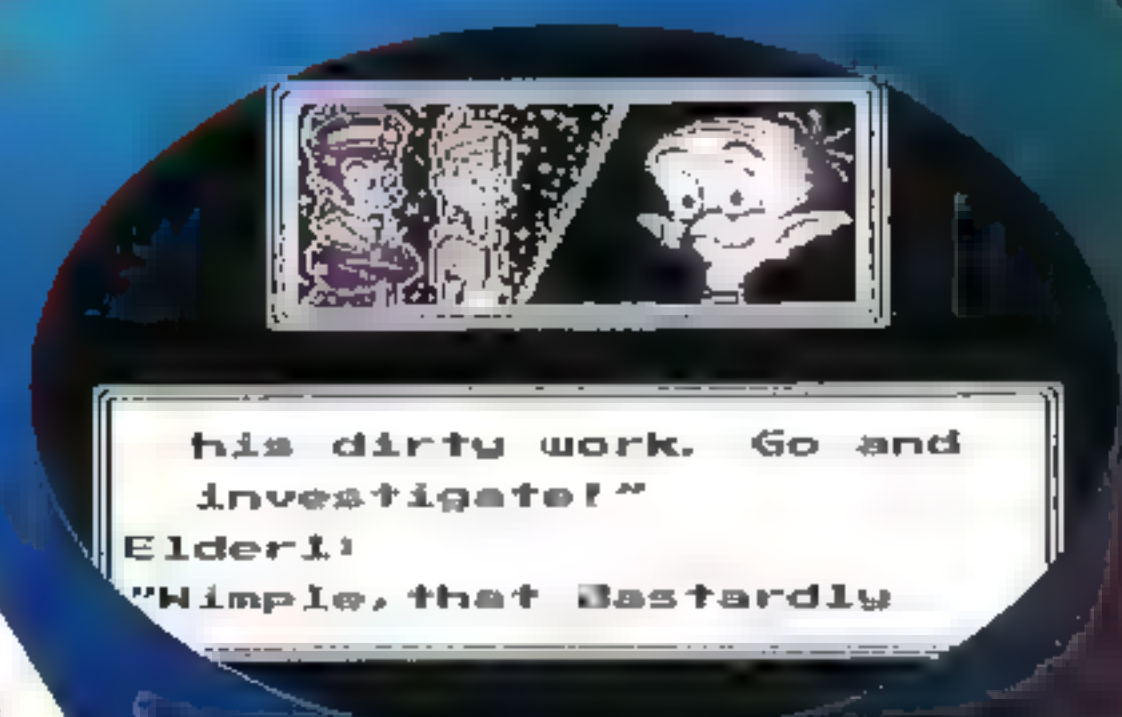
Девушки только пожимали плечами, не зная, кто же выиграл. А мне показали фотофиниш, где явно указывалось на мое полное фиаско. Такого сервиса в игрушках для Dendy я не встречал очень давно.

Не могу не отметить, что обладая более мощными приставками, я с удовольствием "пробурился" в Boat Duel не сколько часов.

(Представляю двойное удовольствие от игры в паре с приятелем). Так что 8-битный формат жил, жив и будет жить и Лодочная Дуэль — лишь некое тому подтверждение. [AM 42]



Англо-Словарь



Внут-ри • си-дит • от-зывчивая душа. Внешне Вайджет более всего походит на инопланетяни-на. (Вряд ли такой уродец мог вырасти в земных условиях). Этот абсолютно синий малый - явный претен-дент на роль межгалакти-ческого героя всех времен и на-

Оче-редное непере-водимое название иг-ры. Но недавно по каналам спутни-ковой связи мы получили предположение, что Widget - имя центрального персонажа. Появилось видимо от сочета-ния двух английских слов •wide• (всюду) и •get• (взять). Сам видишь, ва-риант просто собачий - •всех взять•!

Вайджет, следуя своему звучному имени, нападает на все живое. Нет, он не ка-кой-нибудь кровожад-ный маньяк-убий-ца.

родов. Он должен спасти существую-щие планетные сис-темы от вражеских сил, оккупировав-ших все безвоздуш-ные и воздушные пространства. Зах-ватническая армия состоит в основном из представителей животного мира. Я недалеко прошел в игре (сквозь плот-ный вражеский огонь трудно про-рваться), но все же



кое-кого встретил:

Динозаврика (может и не он, но очень похож) - стреляет шариками.

Сову - ее лучше сбивать с дальней дистанции, подпрыгнув. Иначе, подлетев к Вайджет, она спикирует и придется туго.

Червячка - сидит по голову в земле, пока не долбанешь по нему из своего оружия.

Про последнего встретившегося можно сказать: «Когда был с хвостом - назывался крокодилом!».

Кроме способности уничтожать врагов, Вайджет может перевоплощаться (я же говорил, что он инопланетянин!).

Превращается герой в такие штуки, что ни в сказке



сказать, ни пером описать.

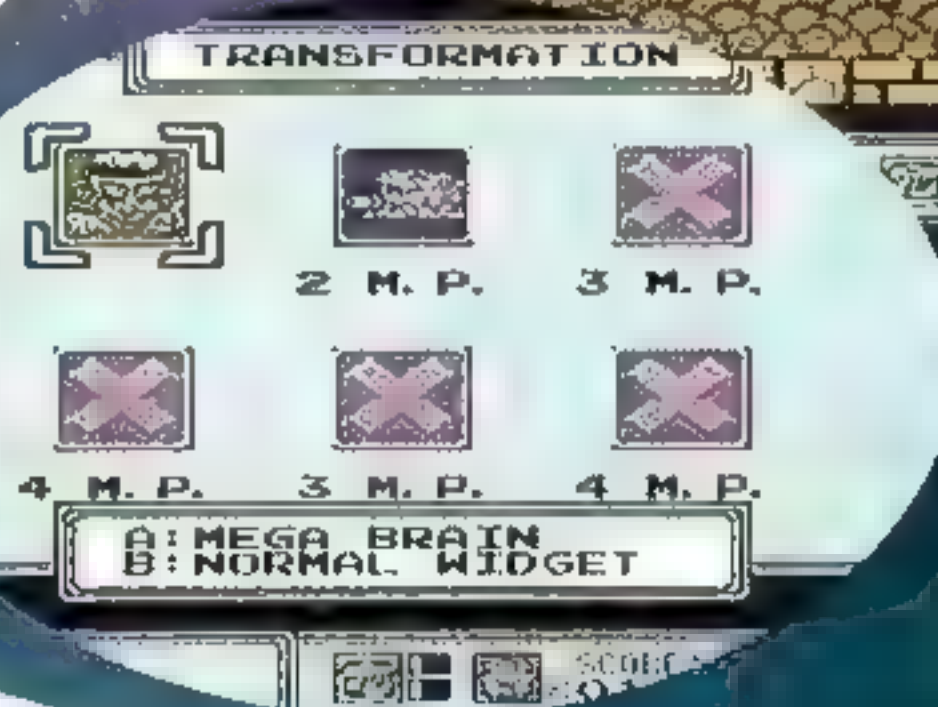
При этом изменяется не только внешний вид, но и его вооружение и функции.

Советы:

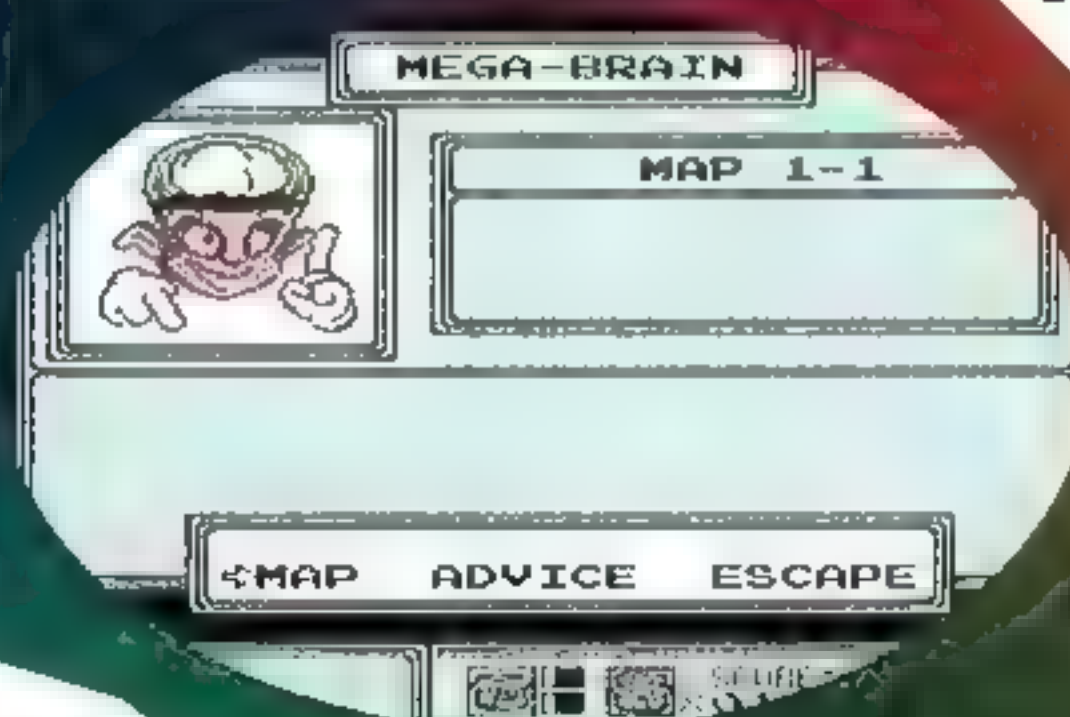
Расстреливай противников с максимального расстояния. Прыгая через ямы, не упади в них. Сразу потеряешь целую жизнь.

Подбирай все предметы (монетки, еду), выпадающие из врагов или валяющиеся на местности.

Главное! Нажав на Select, можешь не только произвести превращение. Если наведешь курсор на

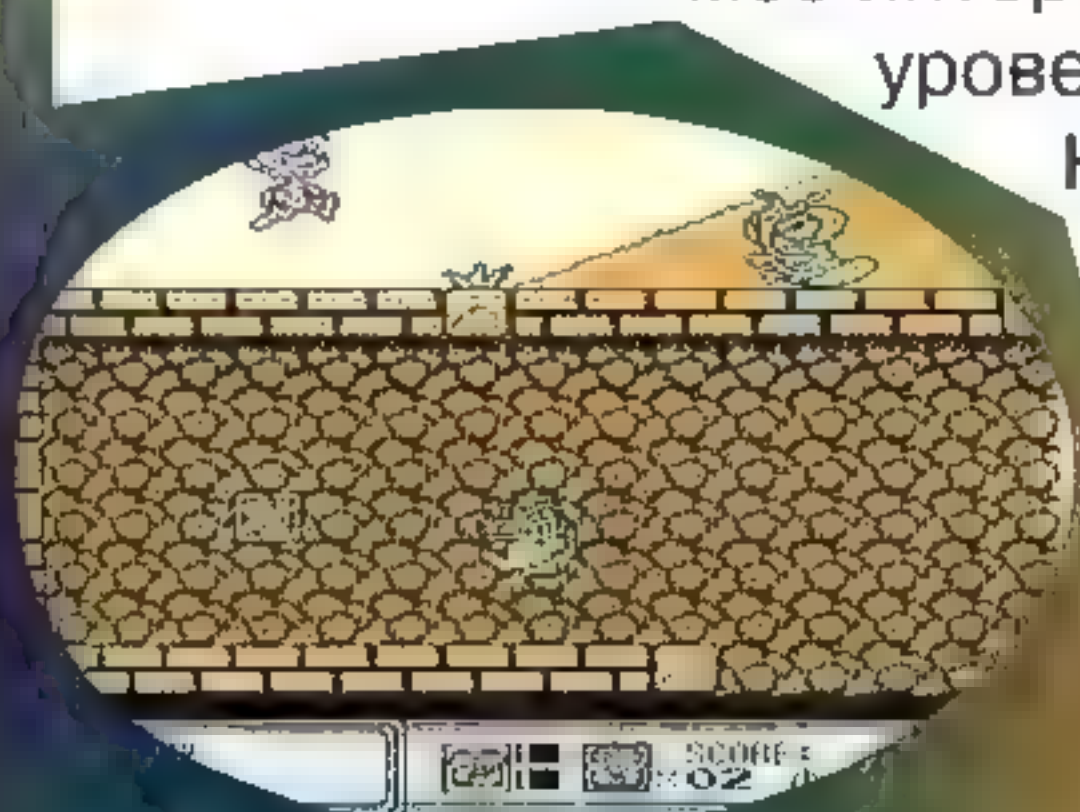
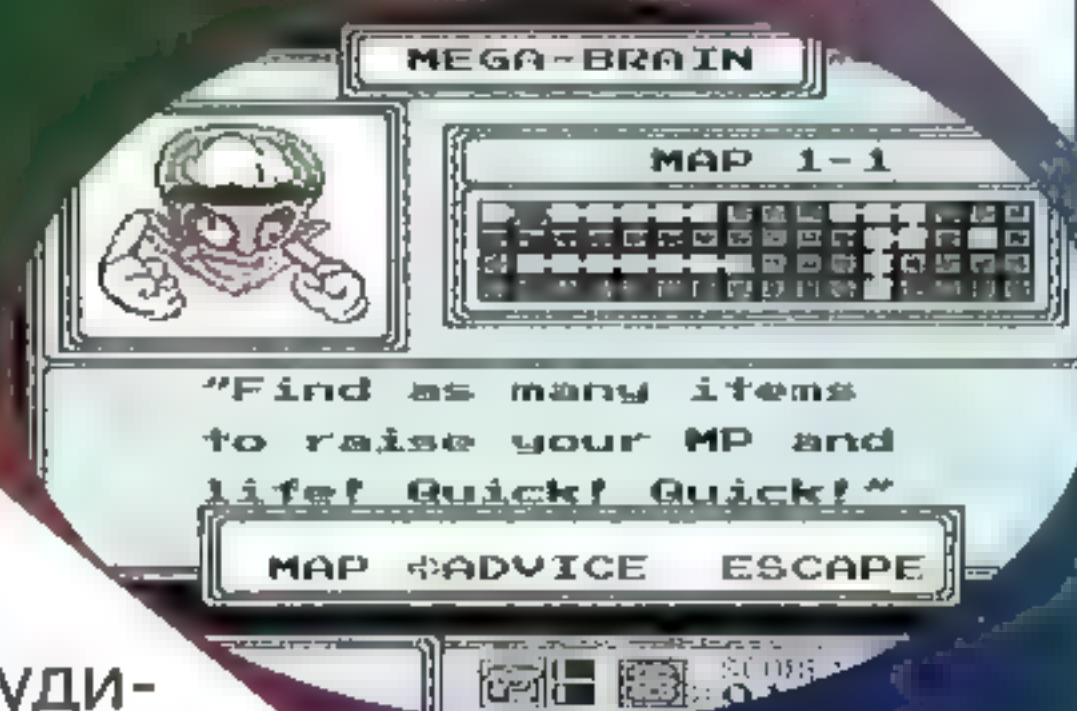


верхний левый квадратик с мордой Вайджета и нажмешь кнопку A, откроются новые возможности. Можешь посмотреть свое местоположение по карте (выбери Map). Получить мудрый совет от своего друга (Advice). Ну и самое интересное, перезагрузить уровень (Exit).



Надо сказать, что звук и графика в этой игре на высоте, что в формате Dendy уже не удивляет. Персонажи хорошо прорисованы, вплоть до мелких безобразных деталей.

А в целом, веселое, наполненное стрельбой и юмором восьмибитное приключение. Никогда не встречался с НЛО и НЛОнавтами - не беда! Сыграй в Widget! [AM 43]



TAITO
Basketball1 PLAYER
2 PLAYERS
VERSUS
MATCH

Баскетбол

Баскетбол - игра для черных (ну, в смысле чернокожих). Такая поговорка в ходу у любителей этого спорта. Но и белые порой не прочь бросить вызов друг другу. К какой бы этнической группе ты не отнесся, Super Basketball несомненно доставит истинное наслаждение (особенно если играешь с приятелем-негром). Игра не претендует на исторические западения и притому названия участвующих команд вымышлены. Хотя очень похожи на реальные коллективы NBA. (О именах игроков речь вообще не идет).

Можешь выбрать любую из семи команд:
 Los Angeles Eagles - Лос Анжелесские Орлы.
 Houston Comets - Хьюстонские Кометы.
 Dallas Fighters - Даласские Бойцы.
 New York Powers - Нью-Йоркская Мощь.
 Detroit Unions - Детройтский Союз.
 Chicago Wolves - Чикагские Волки.
 San Diego Dolphins - Сан-Диегские Дельфины.

Одним словом, полный зверинец. Не хватает разве что каких-нибудь кенгур из Феникса во главе с Чарльзом Баркли. Теперь об игре. Классический «баскет» со всеми правилами. Есть фолы, пробежки и все прочее, характерное этой игре. Управлять игроками своей команды очень просто: Отдавать пас напарнику (а ежели хочешь, то сопернику, но не советую!) - кнопка A и крест управления с сторону, куда отдаешь мяч. Ведение мяча, дриблинг - крест управления. Приятно радуется, что бросок по кольцу соперника можно произве-

игра для черных!

Эти... с любой дистанции кнопка В. Единственное... в этом случае то, что ты скорей всего окажешься на полу, если попробуешь бросить мяч из плотного окружения.

Также отличительной особенностью Super Basketball являются специальные вставки. Из них

показываются наиболее острые моменты борьбы под щитом или красивейшие броски. Происходит это так: бежишь ты, значит, с мячиком.

Бамц бамц его облол. Обводишь одного, другого, третьего, ..., восьмого (во загнул! их то всего пять!). Подбегаешь к щиту, прыгаешь (кнопка В). И тут-то начинается фантастика. Во весь экран - щит с баскетбольной корзиной и ты паришь, как лос-анжелесский орел. Бросок! И мимо! Почему? Да потому что ты не следил за нижней частью экрана. Разинул рот на графические возможности.

Dendy. А внизу полосочка и по ней бегают специальные метки. Надо нажать на кнопку броска, когда метка будет в центре полоски - 100-процентное попадание. Сделать это не так-то просто. Точно таким же образом производится блок под своим кольцом или трехочковый бросок.

В Super Basketball предусмотрены различные варианты игры - есть и режим поединка и режим чемпионата. Потренируйся в Versus Mode, затем попробуй свои силы в Tournament.

К несомненным достоинствам игры надо отнести простоту управления и отличную 8-битную графику. И не удивляйся: после часа игры увидев в зеркале вместо себя Майкла Джордана или Скотти Пиппена. Баскетбол - игра для черных! [AM 38]

Dendy
Ассорти-
МЕНТ
картрид-
ЖЕУ.
БОВУК
 Alien-3
 Attack of killer
 tomato
 Batman - 3
 Battle City

Break Thru
 Bucky o'hare
 Cliffhanger
 Contra
 Cross Fire
 Desert Tank
 Fbi policeman
 Felix VS Jerry
 Ghost's Goblin
 Golden Axe-4
 Gotcha
 Immortal
 Jurassic Park

Lethal Weapon
 Mechanized Attack - 2
 Metal Gear
 Mortal Arms
 Ninja Ryukendn-3
 Ninja Turtles -2
 Ninja Turtles -3
 Operation Wolf
 Rambo
 Red for Jackel
 Robocop-2
 Robocop-3

Shooting Range
 Sky Destroyer
 Star Force
 Star Soldiers
 Super Air wolf
 Super Contra
 Sword Master
 Terminator
 To the Earth
 Zombie Nation



БОВУК /
Стратегия
 Godzilla
 Urban Strike

ГОНКИ
 F-1 Sensation
 F1-Race
 Ferrari



БЛОКНОТ High Way Star
 Nigel Mansel



ИНТЕЛЛЕК-
туальные
 Boat duel
 Chess Master
 Pansy Billiard
 Tetris
 Tetris-2

Приключе-
ния
 Aladdin
 Ball Story
 Bettie juice
 Captain hook
 Chip & Dail
 Chip & Dail -2
 Darkman
 Devil Town
 Dick Tracy
 Double Dragon 3
 Dracula
 Duck Tales-2
 DurkWing Duck
 Felix Cat
 Ghost Busters-3
 Heavy Barrel
 Holy Diver
 Hook
 Ice Climber
 Indiana-Jones
 Jetsons
 Jungle book
 Lion King
 M. Mouse -3
 M.Mouse
 Penguin
 Prince of Persia
 Rescue Mission
 S.Mario
 S.Mario - 3
 Skyscraper child
 Super Mario - 16
 Superman
 Tale Spin
 The Flintstones
 The Goones
 The Little Mem
 Time
 Diveravenger
 Tiny toon 2
 Tom & Jerry
 Trojan
 Widgel
 Wrecking
 Crew

ДЕСЯТЬ
 СЛОНОВ

Dendy

ИТ ПАРАД

1.

ALADDIN

2.

DICK TRACY

3.

BATMAN 3

6.

BATMAN & FLASH

4.

DICK TRACY

5.

DREAM MASTER

7.

GUN SMOKE

8.

HEAVY BARREL

9.

MOON CRYSTAL

10.

NINJA RYUKENDEN 3



Поединки
 Karateka
 Mortal Kombat-3



Симулятор
 Top gun 2

Спорт
 Goal-1
 NBA Basketball
 Real Basketball
 Soccer
 Stick Hunter

Super
 Basketball
 Tennis

Сек-
реты могут не работать

на не-
ориги-
нальных
продуктах
в т.ч. купле-
ных не в тор-
говой сети
Dendy

Коды некоторых уровней:
3) 696017
4) 040471
5) 282095
7) 08162

На экране меню задержать кнопку В. Нажимая А, можно менять уровень, с которого начнется игра.

Dendy

Переключение уровней. На экране с надписью Stage 1 нажать А или В.

Полное восстановление энергии и переход на следующий уровень. В продолжение игры нажать А, В и Start одновременно.

Продолжение игры с того места, где она закончилась. После надписи Game

8 БИТ

Одна из лучших игр, появившихся в этом году на видеоприставках - "Бэт-мэн Навсегда", созданная по модному одноименному фильму. Во многом своей популярностью она обязана мощной рекламной кампании. Об игре стали говорить задолго до появления на свет. Да и фильм, наверное, неплохой.

Сюжет в игре такой. Есть Бэтмэн, есть Робин. Есть женщина, являющаяся бэтмэнской подружкой. Есть главный негодяй - Двулицый, мужик такой, которого Бэтмэн еще в самом первом про себя фильме засунул в бочку с кислотой (оттого он и стал двулицым: пол лица, что над поверхностью кислоты были, в порядке, а остальная часть превратилась черт знает во что).

Так что понять желание этого дядечки нагадить крылатому мужику вполне объяснимо. В очередной серии своих приключений он находит себе приятеля, фокусника и большого любителя загадок, зубастого типа в зеленом трико и панковских очках.

Как следует навалить Бэтмэну и иже с ним Робину ни Двулицый, ни приятель-любитель загадок не могут (не потому, что слабые, а потому, что им просто лень), поэтому они предпочитают скрасть бэтмэнскую женщину.





Итак, женщину куда-то увезли, а потом начали устраивать в городе Готэм всевозможные безобразия. Для начала подняли мятеж в тюрьме, затем ограбили банк, потом заложили бомбу в цирке. В общем, прежде

чем спасти свою подружку, и у Бэтмэна, и у Робина полным-полно работы. Работы для кулаков и обширного арсенала всевозможных принадлежностей, из которых, правда, только две можно брать с собой в походы.

Так выглядит версия для Супер Нинтендо. Версия Гейм Боя представляет собой значительно упрощенный вариант. Во-первых, здесь нет возможности выбирать, кем играть - тут есть один лишь Бэтмэн (что, надо признать, логичнее, а кроме того, на геймбоевском экране отличить Бэтмэна от Робина затруднительно. Бэтмэну сохранен полный набор приспособлений для нанесения тяжких телесных повреждений. Плохо только, что их изображения не уве-

личили, и потому выбирать их из довольно большого арсенала очень сложно, так как по картинке размером с ноготь мизинца неродившегося младенца довольно непросто отличить ядоп-люй от газовой фырчалки.

Начинается все с захвата Двулицым и его приятелем готэмского банка, где два безобразника украли кучу денег из пенсионного фонда и связали всех охранников. Бэтмэн отправляется в банк наводить порядок. До денег ему не добраться, но зато можно освободить полицейских, чем он и занимается. В этом деле ему мешает толпа всяческих мужиков-каратистов, которые появляются неведь откуда и начинают махать различными частями тела. Поскольку Бэтмэн - большой пацифист, то он не

пользуется такими вещами, как, например, пулемет, хотя такой бы подошел в Готэме, бес-покойно, при годился

ЕТ ЖИТЬ

Ввиду отсутствия какого-либо огнестрельного оружия, Бэтмэну приходится вступать с каждым встречным гадом в близкий контакт, что не всегда бывает полезно для его здоровья. Зато всякий враг на дороге - воспринимается как личный, так как любой из них может прекратить ваше движение вперед.

Освободив несколько связанных мужиков, Бэтмэн узнает о бомбе в цирке. Цирковой уровень, так же как и все остальные уровни этой игры, разительно отличается от того, что есть в супернинтендошной версии. Во-первых, время не тикает. Где бомба? Нет бомбы. Завести забыли? Да нет, просто Двулицый откуда-то с галерки за вашими действиями смотрит, часиками поигрывает. Как только вы десяток безумных драчливых клоунов уложите - бомба появится, и вам придется карабкаться по лестницам всевозможным до крыши цирка, где она припрятана, и делать это в максимально здоровом темпе. Этому процессу, разумеется, будут мешать новые враги, один сильнее другого. И так далее.

"Бэтмэн Навсегда" (в любой версии) обладает одним существенным недостатком - в нем нет системы паролей, чтобы запоминать текущее положение вашей игры. Поэтому как только

ХОУС

БО

УС

КА

М

А

М

очередной мерзкий клоун отправит вас в нокаут и появится ненавистная фраза "Game Over", игре действительно будет овер. И придется начинать олл-овер эгейн

(то бишь сначала). А ведь Гейм Бой - устройство для игры в походных условиях, в электричке, метро, трамвае наконец. А в трамвае не вечно ехать, да и базарейки у GB не бессмертные. В общем, учитывая, что враги в "Бэтмэне" - один другого сильнее, а паролей нету, он действительно может стать Бэтмэном навсегда, так как его едва ли возможно пройти полностью.

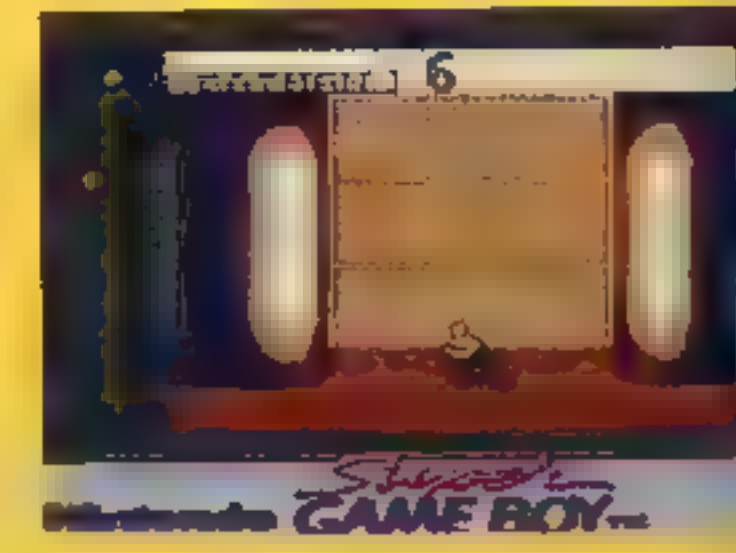
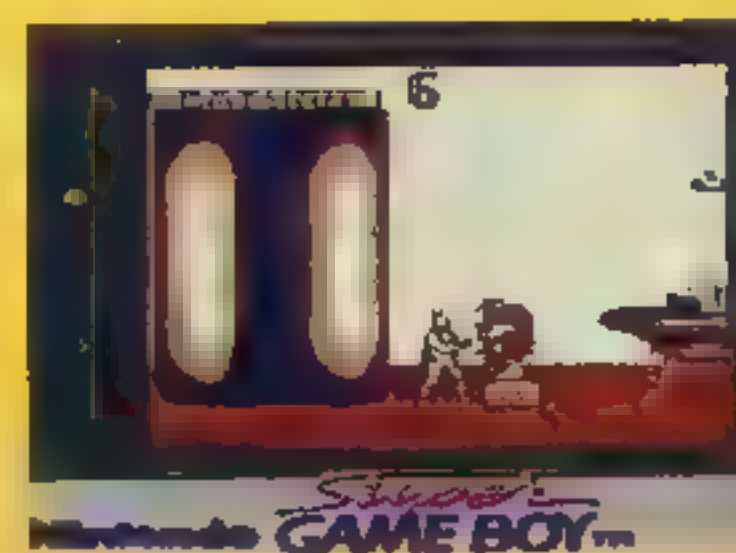
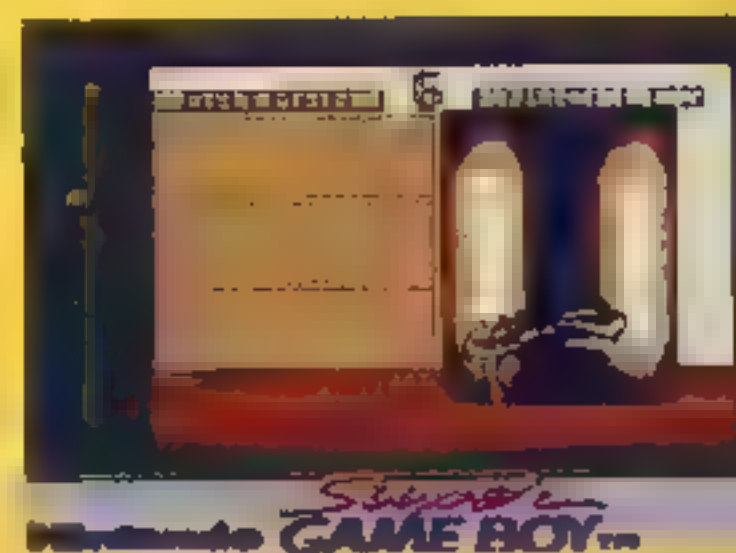
Основной инструмент, используемый летучим человеком-грызуном - супер-крюк-на-веревочке, которым он стреляет во все стороны и цепляется за всевозможные выступы. Почему он не пользуется этой штучкой, когда надо бить врагов, неясно. Но зато ею он выбивает отовсюду всевозможные полезные вещи. Так, долбанув крюком по шторному карнизу, можно выколотить из него медаптечку, а то и целую жизнь. Такие же ценные вещи сокрыты в геймбоевой версии и в кустах, растущих в кадках, и в статуях, стоящих в коридорах банка. Их надо просто бить - если что-то было спрятано, оно обязательно вывалится.

Не забывайте, что крюк стреляет не только вбок, но и непосредственно вверх (и наоборот). Иногда невозможно пройти уровень, пользуясь только одним из способов крюкометания. Кроме того, у Бэтмэна есть ряд замечательных приемов, не требующих использования дополнительных устройств - во-первых, это бросок вперед кувырком, когда человек-мышь превращается в мелкий шар и в таком виде катится в ноги противнику (достигается эффектом использованием кнопок "вперед" плюс "вперед" плюс "А"). Второй крайне важный прием не касается борьбы - Бэтмэн может использовать свой плащ во время полетов. Для того, чтобы этой возможностью воспользоваться, нажмите после прыжка несколько раз кнопку "вверх". Наконец, если в бою стало совсем плохо, можно на время залезть в бутылку, притом в каменную. Жмите для этого дела "select".

Главное - не стремиться всех врагов во что бы то ни стало перебить, хоть авторы игры и пытаются вас к этому постоянно подтолкнуть. Если задача - освободить связанных мужиков, освобождайте связанных мужиков. Если задача - выключить бомбу, выключайте бомбу. Подраться вы еще успеете, когда надо будет вполне конкретно бороться с Двумицым и его приятелем. Тут уж уйти от ответственности будет сложно. Тем более, что они наверняка бэтмэнскую подругу не отпустят, пока их как следует не отбутузят. Вообще же Бэтмэн, похоже, становится главным героем современной детворы, вроде как когда-то были Фантомас со Штирлицем. Жалко только, что тогда никто компьютерные игры не делал, а то бы было просто очень весело по Рейхстагу побродить, Мюллера с Борманом поколошматить. Про Бэтмэна же сделано такое количество фильмов и игр, сколько, пожалуй, не сделано ни про какого другого великого героя. И, если в играх он выглядит что надо, и вообще очень к ним подходит и сюжетно, и по характеру, то почему фильмы про него имеют такой бешеный успех - я решительно не понимаю. Действительно, для игры лучшего героя не найти. Сильный, смелый, с крюком, спаситель всех слабых и незащищенных, а, главное, еще и летать умеет. Жаль только, что в игре он летает совсем немного - для этого ему надо сперва куда-то повыше забраться и потом оттуда прыгнуть. Зато силен мужик и живуч.

К сожалению, в GB-версии вы не найдете ни трехмерных вставочек перед миссиями, ни оцифрованного видео при движениях персонажей, ни замечательной фоновой графики, доступной только на SNES. Кроме того, авторы явно испытывали большие затруднения, когда пытались огромное количество движений, которые способен совершать Бэтмэн и на которые не хватает даже всех кнопок на пульте от Супер Нинтендо (а там их ни много ни мало аж 8 штук, кроме кнопок направления) переложить на четыре кнопочки ГеймБоя. В итоге пока вы вспоминаете, в какой последовательности надо жать кнопки, чтобы сделать какой-то спецудар, и потом несколько секунд эту последовательность набираете, вас уже успевают пару раз ударить. Например, чтобы метнуть крюк, что на Супер Нинтендо делается одной кнопкой, здесь надо быстро нажать подряд три.

И тем не менее, хорошая игра есть хорошая игра, хоть и не шедевр. Шедевры на геймбое, как правило - те игры, которые делались специально для него и рассчитывались на его возможности. Да "Бэтмэн Навсегда" очень проигрывает без всех тех визуальных эффектов и зловещей музыки, бывших на SNES. Однако самые большие фанаты Бэтмэна, а также те, кому дома играть некогда или у кого нету Супер Нинтендо, пожалуй, смогут составить себе определенное представление об игре, явившейся хитом 95-го года и по геймбоевой версии. ДР11



Судя по тому, что есть «Ребенок 2», должен быть и «Ребенок 1». В нем некий юный неандерталец каким-то невероятным способом (не обошлось без происков злобных врагов, разумеется) попадает на Луну. На луне хорошо: Там, правда, немного пустынно, но зато просторно. Ребенок Би Си (так этого доисторического неандертальца зовут, в дословном переводе его имя можно представить как Ребенок до Р. Х., или, для атеистов, Ребенок до Н. Э.) устроил там себе пикник. И вот однажды, прогуливаясь по лунным просторам, он услышал страшный бабах и увидел, что Земля раскололась пополам. Ужас! Снова злой король Друль строит свои козни! Ну уж, конечно, Ребенок это дело так не оставит! И вот он снова отправляется в поход, на сей раз с Луны на Землю.

Основным оружием Ребенка является его каменная голова. Этой головой он долбает все, что попадает к нему на пути - врагов, стены, пол, всевозможные бутылки и бутылочки. Второй инструмент из его арсенала - замечательные зубы. С их помощью он умеет карабкаться по стенам и деревьям, запросто вгрызаясь в кору и бетон. А иногда, почувствовав приступ голода, может запросто сожрать и пару-другую врагов. Вообще же надо сказать, что игра сделана с отменнейшим чувством юмора, каковое в последнее время, к сожалению, все гильше уступает место на видеоприставках жестокости и садизму (см. «Парк Юрского Периода 2»). То, как выглядит и как прикалывается на маленьком геймбоевом экране юный неандерталец, способно надолго приковать к игре любого, даже критически к электронным развлечениям настроенного человека. Казалось бы, Гейм Бой - система, не обладающая большими возможностями для отменной графики, а нег: столь веселых ситуаций я нечасто встречал даже на DO. Лица персонажей в разные моменты жизни (и смерти) столь выразительны, что заставляют на время отставить игрушку, чтоб вдоволь поохотаться. Комическая обстановка поддерживается и совершенно замечательным звуковым оформлением, довольно разнообразным, меняющимся в зависимости от ситуации на экране, но все время заставляющим дрыгать конечностями, свободными от управления Ребеночком. Вообще, «Доисторический Ребенок» - яркий пример того, что вполне можно сделать замечательную игрушку и на 8-битном Гейм Бое, главное - иметь отменное чувство юмора и желание сделать шедевр, и не заработать как можно быстрее и как можно больше денег на столь на качестве игры, сколь на ее названии в честь какого-нибудь популярного фильма, что, к сожалению, характерно для многих игровых разработчиков. Фирма Hudson Soft, к ее чести, этим не страдает. И потому иногда делает шедевры, одним из которых является «Ребенок до Н.Э.». Итак, неандерталец отправляется спасать Землю. Начинается все на Луне. Он идет по дороге, по возможности, бьет всех головой, прыгает, кусается за стены (иначе это и не назовешь), и даже парит в воздухе, кувыркаясь вокруг своей головы. И наконец, находит некую штучку, отдаленно напоминающую бутылку. Шмяк ее железобетонной башкой!!! Из бутылки вылезает кусок мяса. Его Ребенок аппетитно сжирает. После этого начинается «мясная рулетка» - обжора начинает с большой скоростью изменять свой внешний вид в ожидании нажатия вами кнопки. Когда вы ее нажмете, с ребенком произойдет одна из трех возможных метаморфоз. Во-первых, он может превратиться в воришку. В этом случае на нем окажется тюремная полосатая роба. Однако наш зэк не такой простой, как кажется на первый взгляд, так как он из тюрьмы-то смылся, прихватив с собой пачку отмычек. И теперь запросто может открыть любую дверь из иногда встречающихся на уровне, за которой находится секретная комната. Во-вторых, он может стать Суперребенком. В этом случае он получит полагающийся в таких случаях плащ с длинными полами и острые уши-крылья. Теперь его головной удар стал в два раза сильнее, и он даже может портить жизнь врагам, просто долбая башкой землю. Наконец, третий вариант метаморфозы - превращение в Голодного Ребенка.



ка. Доисторическое Дитя приобретает безумные беззрачковые глаза и ОГРОМНЫЙ зубастый РОТ. Этим ртом он жрет все, что видит. Он ~~он~~ даже землю всю с удовольствием сожрал, но немного рта не хватает. Однако врагов он поедает отменно. Все эти три подвида Ребятенка имеют свои собственные анимационные наборы, причем наборы очень веселые. Ребенок - вор презабавно хитро озирается, прежде чем начать колдовать над очередной дверью. Супер Ребенок имеет крайне строгое выражение лица, особенно в те минуты, когда кого-нибудь бьет. (Такое ощущение, что он говорит при этом: «Вот тебе, негодяй, знай, как на маленьких нападать!»). Но, конечно, самый веселый из них - это Голодный Ребенок. Видели бы вы выражение лиц врагов, которых он заглатывает и пережевывает своими огромными зубами, или выражение его собственного лица, когда он пытается съесть весь пол под собой. Есть еще один вид, который иногда принимает Ребенок - это вид Раненого. В таком случае он больше похож на мумию, весь, бедняжка, в бинтах, и урон его здоровью, наносимый всевозможными встречными неприятностями, удваивается. В раненого превращается, когда его побьет специальный новый враг - Механический Ребенок. На бой с Механическим обычному Ребенку доставляют цветки, растущие на лунной поверхности. (Но если обычному Дитю удастся победить Механического в трех поединках, он получит одну дополнительную жизнь.) Надо сказать, что иногда в безобидных и обычно полезных бутылках кроются мелкие пакости. Например, там может сидеть такой маленький мохнатый, который тут же заглатывает Ребенка и начинает страстно его жевать. Если не отбиваться от него что есть мочи кнопкой «А», так он запросто может и сожрать! Вообще, все огромное многообразие веселых панков-врагов, встречающихся в этой игре, не описать, их надо видеть. Но ни одного скучного персонажа тут определенно нет, все прикалывается из всех сил, даже когда умирают. Пакости иногда кроются и за дверьми, которые открываются Ребенком шпоришкой. Там иногда может оказаться тюрьма. Естественно, нашего зэка хватают и сажают за решетку. Спасаться можно, только подкупив судью с помощью половины запаса мордоек, что у вас имеются, и это обидно, так как за каждую их сотню дают лишнюю жизнь. Но вообще, обычно за дверьми скрываются только приятные неожиданности - например, больница, где можно полностью поправить свое здоровье и к тому же увеличить мощь своей атаки; или склад, где имеется целых три куска мяса, так что можно выбрать, кем стать. Вскорости после освоения всей лунной поверхности и победы традиционного для окончания уровня Главного Гада, Ребенок оказывается на первый взгляд, в воде: начинает как-то странно плавно передвигаться, изменяется выражение лица, как будто он старательно держит дыхание, и враги превращаются в нечто, напоминающее рыбу. Но, присмотревшись, вы поймете, что оказался Ребенок не в воде, а в космосе. Тут он умеет куда более плавно двигаться, летать почти горизонтально и очень высоко прыгать (если не отпускать кнопку направления вверх), а враги тут спрятаны в скафандры. Но еще до того, как Ребенок окажется в космосе, ему придется пробежать по железно-дорожному составу. Откуда такой взялся на Луне - совершенно непонятно, но и неважно, так как все равно весело. Завершает картину высокого класса этой игрушки то, что в ней есть система паролей. Так что, если вас убили на втором часу игры где-нибудь на пятом уровне - не отчаивайтесь. Во-первых, у вас неограниченное число возможностей продолжить игру с начала уровня, а если нет времени или вы устали - выходите и записывайте пароль, который вам сообщат. Только не выключайте вашу игрушку, не узнав пароля!

Продолжая тему подсказок, расскажу о том, что надо знать и уметь, чтобы успешно спасти Землю. Во-первых, надо научиться правильно хвататься зубами за стены. Не нажимайте никаких кнопок, только прыгайте. Карабкайтесь с помощью кнопки «А». А если хотите головой оттолкнуться от стены и прыгнуть еще выше (такой способ передвижения очень удобен, если Ребенок зажат между двумя стенами или деревьями) - после первого прыжка совершайте дальнейшие, дергая головой по кнопке «В». Очень удобный маневр, доступный Ребенку - это верчение в воздухе, позволяющее парить. С помощью этого приема, во-первых, можно без труда пролететь все препятствия (вроде ям с шипами), а во-вторых, только активно используя этот маневр можно удержаться на помосте при драке с Механическим Ребенком. Ежели вдруг какой злой панк схватит вас за шкурку и потащит вверх - спокойно, это хороший зверь, его полетом можно управлять и он везет вас куда надо. Главное - как можно дольше не давать ему врезаться в потолок. А если вам на голову упадет большой каменный куб - тоже не страшно, но зато весело: Ребенок немного сплющится. Правда, он на некоторое время лишится способности прыгать. Наконец, если вам вдруг очень хочется попасть туда, куда вроде бы попасть никак нельзя, но там явно что-то есть, попробуйте нажать кнопки «вниз» и «А». Весело вам провести время! ДР12.

Здесь крапленых карт не бывает!

Карты, картишки... А мама говорила, что и них играть плохо. И закончиться все может большими долгами или еще хуже. (В салунах Пуэрто-Рико из-за картежных ссор сразу же шли в ход ножи • нулевого • размера). Но одно дело играть с незнакомыми небритыми мужиками, а другое со своими друзьями. Перекинуться парой раз • дурачка • или расписать пуло и преферанс — здесь нет ничего крамольного. А разложить пасьянс — дни финансово-экономической нестабильности — сам бог велел. Занятие чрезвычайно увлекательное и затягивающее. «Solitaire Fun Pack» как раз то, за что мама ругать не будет. Ты же не где-то по подворотням пьешь портвейн. Сидишь себе тихонечко в углу, к тебе с Game Boy-чиком и пульт не дуешь.

Надо отметить, что куча любимых карточных игр настолько опромна, что вмещает 12 разных вариантов. Я (если честно) не большой любитель и знаток различных карточных пасьянсов и игршек. Поэтому в описании существующих в «Фэн-Пак» игровых партий буду предельно краток. (Знатокам и объяснять ничего не надо. Поимут сами). Ну, а у начинающих появится шанс пройти школу карточного искусства, начиная с азов.

Приведу только названия:



Видал! Во-все это тебе предстоит научиться играть! Разложить пасьянсы не так сложно, как кажется в начале. Часто дело сводится к тому, что бы зажать маленькую карту на большую и чередовать красную масть с черной. Однако, как видишь, есть и классические по-

кер. Тем не менее, все варианты интересны и требуют трезвости ума и смекалки. А когда научишься влиять на ход игры, как дыть раз, есть возможность испытать себя в настоящем чемпионате. Здесь тебе предложат комбинации из различных игр.

Может, и сумеешь продемонстрировать, чему научился. Сдается добавлю, что и рушка отлично оформлена в звуковом и графическом отношении. Прекрасные зставки перед каждым коном. Никого не оставит равнодушным и том же в

Solitaire Fun Pack могут играть как • зеленые • любители, так и профессионалы, умудренные опытом. Интересно будет всем! Так же не могу не отметить, что Solitaire — одна из популярнейших игр у поль-

зователей персональных компьютеров. Она обошла даже таких гигантов, как DOOM. Так что, AM 44

По динозав-рам

Ну очень любят люди в Америке делать игры, посвященные всевозможным интересным фильмам. Я сейчас решил специально посчитать, сколько игр, описанных в этом журнале, сделано по фильмам, и вот что получилось: 6 игр основаны на всевозможных художественных фильмах (• Indiana Jones •, • Demolition Man •, • Star Trek •, • Stargate •, • Batman Forever • и, конечно, • Jurassic Park •), и три — на диснеевских мультфильмах (• Mickey Mania •, • Beauty and the Beast • и • Aladdin •). В сумме — почти половина всех имеющихся тут игр! Вот такая арифметика.

Игры по фильмам бывают разные. Одни сделаны исключительно на

основе сюжета и авторы, насколько это было возможно, следовали ему в своем творении. Конечно, сложновато сделать платформенную аркаду по художественному фильму, даже по боевику, так, чтобы в ней нашли отражение все перипетии сюжета, но нечто сотворить все равно можно, чтоб пострелять, побегать, попрыгать,

а изредка немного и подумать. Наиболее ярким примером подобной игры является в этом выпуске, пожалуй, игра про Индиану Джонса.

Другой тип игр: по мотивам фильмов. Это игры, в которых из кино пришли только герои, а все остальное уже придумано авторами. Иногда эти игры являются • продолжениями • кинолент, то есть события в них начинают разворачиваться с того момента, на котором закончился фильм, или даже через долгое время после него. • Парк Юрского периода, часть 2 • является именно такой игрой. Начинаются события в этой игре через год после окончания кинособытий. Напомню, что в фильме идет речь о Парке развлечений, где удалось генетическим путем вывести настоящих динозавров, которые, благодаря проискам обиженного техника парка полностью вышли из-под контроля. Естественно, в массе игр, посвященных • Парку Юрского Периода • (а таких очень много), основная задача игрока — перестрелять как можно больше динозавров.

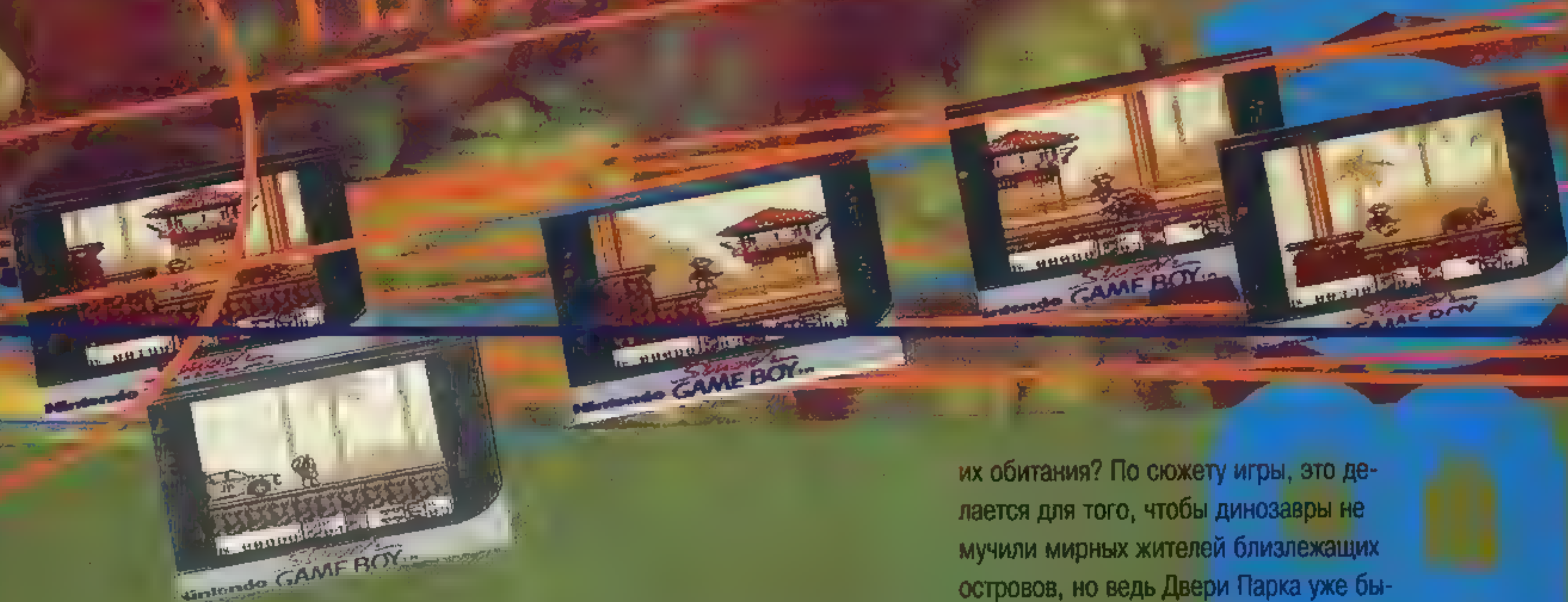
Предполагается, что после окончания действия фильма Парк оградили от внешнего мира и дали там волю доисторическим хищникам. Описываемая игра начинается с того момента, когда, через год после закрытия Парка, возникает необходимость вновь в нем

побывать. Вы, доктор Грант, берете свой пулемет, и отправляетесь за ворота жуткого зверинца с целью добраться до его центра. А за воротами вас ждут толпы голодных рептилий, готовых сожрать вас при первом удобном случае. Они, кроме того, еще и зуб на вас имеют за первую часть • Парка •.

Итак, доктор Грант вскидывает пулемет, и отправляется в опасный поход. Благодаря фантазии авторов, даже безобидные мелкие травоядные динозаврики приносят такой же вред здоровью посетителей, как и мощные бронтозавры. Их всех надо отстреливать. Кто-то исчезает уже после первого попадания, кого-то надо долбануть как минимум раза три, прежде чем он растворится в воздухе, а бывают тут такие враги, что выдерживают выстрелов по пятьдесят-сто, и для борьбы с ними надо обязательно найти укрытие.

Чтобы пройти каждый этап, вам надо собрать определенное количество ключей. Количество этих ключей растет от уровня к уровню, так же, как и сложность их добывания. Если на самом первом уровне надо просто идти по немного пересеченной местности, стрелять и брать все, что валяется на пути, то впоследствии надлежит не только отстреливаться, но и пытаться выяснить, куда же запрятаны ключи, так как бывает обидно оказываться в

ПЛИ



конце уровня перед запертым выходом.

Игра делится на несколько уровней, каждый из которых состоит из разного количества этапов. В конце уровня, как и положено по жанру, вас ждет Главный Монстр - большой-большой динозаврище, справиться с которым не так-то просто. Иногда нужно искать укрытие, чтобы вас ненароком не растоптал бронтозавр, иногда - бежать сломя голову от тиранозавра (не забывая по дороге иконнуть пару-тройку встречных врагов).

Но на самом деле истреблять всех подряд вовсе не необходимо. Ваша задача - найти все ключи. Поэтому иногда не стоит тратить время на поджидание и отстрел какого-нибудь птеродактиля. Кроме того, необходимо

учитывать, что монстры в этой игре, похоже, все равно бессмертны, поскольку едва вы отоидете на пару шагов

от того места, где вы их только что истребили, как они там вновь появляются. Это, кстати, необходимо учитывать, когда приходится возвращаться по уже однажды пройденным тропам (а на высоких уровнях это придется

делать постоянно), чтобы какой-нибудь только что убитый вурдалак не застал вас врасплох.

Доктор Грант, как Сухов умеет стрелять из своего пулемета и вбок, и вверх, и по диагонали. В игре приходится использовать все способы стрельбы, особенно когда вдруг у вас над головой появляется какой-нибудь любитель попрыгать. Кроме того, доктор умеет плавать, причем, похоже, у него есть жабры, так как под водой он проводит сколько угодно времени. И под водой столь же успешно стреляет его оружие. Наконец, мистер Грант умеет карабкаться на деревья, если у них достаточно прочные сучья. Хотя и деревья, и поверхность земли в этой игре немного странноваты - дерево представляет собой столб с палками, торчащими во все стороны, а около его вершины запросто может снова оказаться поверхность земли, эдакий «второй этаж», и по этому этажу будут столь же бодро, как и по всем остальным, бегать всяческие твари.

Вообще же мне совершенно непонятно, куда смотрят защитники животных. Динозавры - рептилии достаточно редкие, и так зверски их истреблять, как это делает так называемый «ученый» - значит нарушать закон, запрещающий отстрел редких животных. Если они угрожают его жизни, то, спрашивается, зачем вообще лезть в место

их обитания? По сюжету игры, это делается для того, чтобы динозавры не мучили мирных жителей близлежащих островов, но ведь Двери Парка уже были закрыты в течение года! В

общем, я против такого садизма.

Ладно, когда уничтожают вооруженных врагов-людей, которые имеют достаточный интеллект, чтобы отвечать за свои поступки, но динозавры - не люди, они управляются исключительно инстинктами, и отстреливать их - значит проявлять свою дикость. Уж хотя бы стрелял доктор какими-нибудь ампулами со снотворным, так нет же, нормальными патронами. ДП13



JURASSIC PARK



Игра Квикс впервые появилась на игровых автоматах в 1981 г. В то далекое время она пользовалась бешеной популярностью (извини, Doom еще не сделали). Как известно новое хорошо забытое старое. Поэтому теперь ты можешь играть в классическую аркадную игру с помощью Game Boy. Главный герой именуется очень знакомо - Маркер.

Ты, наверное, часто называл так какой-нибудь фломастер или ручку.



Суть игры: Маркер бежит по местности, как заведенный. Твоя задача, управляя им, обвести как можно большую площадь, избегая при этом опасных противников - Квикса и Спаркса. Они двигаются по игровому полю и вокруг него. Чтобы перейти к следующему уровню придется проявить чудеса ловкости рук и отхватить определенный процент игровой площадки. По тактике это похоже на игру в ножички или откусывание блина (если ты конечно когда-нибудь видел

квадратный и зеленый блин). Отвел кусочек, затем еще, еще... Победа!

Не думай будто игрушка - легкотня! Многие самоуверенные типы, начав играть, быстро «садились в лужу».

Почитай для начала про управление.

Назначение основных кнопок.

Крест управления.

Используется для перемещения маркера по границе игрового поля.

Крест управления и кнопка A (вместе).

Маркер чертит линию на высокой скорости. При обведении замкнутой площади она становится светло-серой. Чем больше охватишь, тем больше получишь очков.

Крест управления и кнопка B (вместе).

Маркер чертит линию на низкой скорости. За обведение области на низкой скорости дается в два раза больше очков, чем за обведение такой же области на высокой скорости.

Теперь настало время познакомиться поближе с действующими лицами и исполнителями.

Маркер. О нем я уже достаточно сказал. А если начнешь играть - сам попросту станешь маркером.

Квикс. Вражина, который хаотично двигается по игровому полю. Попадешься в его лапы, не обижайся!



Спаркс. Этот участник двигается по кромке игрового поля. Если Спаркс коснется Маркера, то Маркер засмеется... Шутка - загнется естественно.

Фитиль. Если при проведении линии ты остановишься на определенное время, то в начале линии появится Фитиль, который будет догонять Маркер. Если Фитиль соприкоснется с Маркером, то Маркер «сгорит на работе».

Супер Спаркс. Если задержишься на одной стадии слишком надолго, то услышишь предупредительный звук и Спаркс изменит свой вид. Супер Спаркс - это так же и супер опасность.

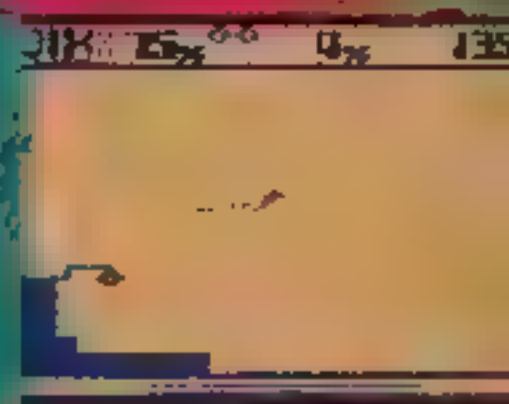
Несколько советов юным Маркерам: Как известно, при обведении территории на меньшей скорости получаешь больше очков. Значит торопиться не надо. В верхней левой части экрана показывается процент площади, которую надо обвести для перехода на следующую стадию. Если превалишь заданный процент, то сумма превышения умножается на 1000 и прибавляется к очкам. (И это правильно!)

При наборе 50 000, 100 000, 200 000 и 500 000 очков - получишь дополнительные жизни. На более



сложных стадиях игры на игровом поле иногда появляется два Квикса. Если тебе удастся разъединить обоих Квиксов, то появится надпись «Split Qix» (Квиксы разъединены). Хотя ты и не получишь премиальных очков за этот раунд, премия за следующий раунд будет удвоена. Пройди барьер 99%! Если удастся обвести 99% экрана, то получишь специальный приз в 50 000 очков. Это нелегко, но результат оправдывает затрату усилий. Уверен, ты часто слышал, что требуются маркшейдеры, но чтобы работать маркером...

Попробуй себя в новом качестве! Карандашом не станешь, а каким-нибудь «Паркером» запросто! AM45



Привет, геймер!! Уверен: сейчас вечер, на улице холодно и ты сидишь дома. Лают собаки, иногда до тебя доносятся пьяные песни подгулявших прохожих или ругань соседей за стенкой. За окном темно, тебе скучно, а телевизор осточертел. Ты читаешь наш журнал, добрался до "Видеостадиона" и думаешь: "Какой еще баскетбол! О чем они!" Действительно, нет ничего смешнее: "NBA Jam" и ряды обшарпанных палаток в твоей унылой дымной Капотне, в этом хмуром царстве грязного снега! Здесь все совсем по другому и местный громила Витька Косой уже сделал свой джем, разбив последний фонарь на твоей улице... Так примерно думаешь ты. А зря! Почему бы не помечтать?

...Душный вечер. Слабый ветерок с океана едва колыхает листья пальм. Огни небоскребов. Рэповые звуки и аромат соуса из ресторанчиков. Ты медленно сворачиваешь с Шестидесятой Шестой Авеню на своем кадиллаке и паркуешь машину у стадиона ("Колизеум"? "Палладиум"? "Форум"?). В Америке на баскетбол приезжают целыми семьями. Хм... Значит, и ты со своей "girl-friend", какой-нибудь Сэйрой - протискиваешься через толпу фанатов и занимаешь место на 65 ряду арены. Покупаешь у боя две баночки коки и с нетерпением ждешь появления любимцев. А пока лениво поглядываешь на па танцовщиц, "разогревающих" публику. И вдруг!!! Шквал аплодисментов, шум, вопли! Вот они, герои, звезды - твои чумовые "Лайкерс!" И ты забываешь про все: про время, про белозубую Сэйру, про бизнес, про счет в банке, и после каждого трехочкового броска, словно псих, вскакиваешь с места и орешь как мальчишка, которому 14 лет!.. А, впрочем, тебе столько и есть!



Ну как, помечтали? Теперь об игрушке. Сначала посмотри по телеку "Лучшие игры NBA" по каналу "Россия" (в субботу), войди во вкус. Во всяком случае, почувствуешь атмосферу этого шоу. Присмотрись к игрокам, чтобы знать, кого выбрать себе в команду. И лишь после этого включай Game Boy.



START

При появлении начального экрана не нажимай эту кнопку - начнется игра. Тебе надо разобраться во всех тонкостях, "въехать". Поэтому жми кнопку B - выбор вариантов.

Timer Speed (скоростной таймер) - позволяет установить скорость, с которой будут отсчитываться четверти игры (от Очень Медленно до

Очень Быстро). **Drone Difficulty** (ловкость) - дает возможность определить поворотливость, гибкость твоему игроку от 1 (неповоротливый меланхолик) до 5 (шустрый).



Tag Mode (управление): OFF - ты управляешь игроком, а партнер ведет компьютер. ON - твой игрок тот, у кого мяч.

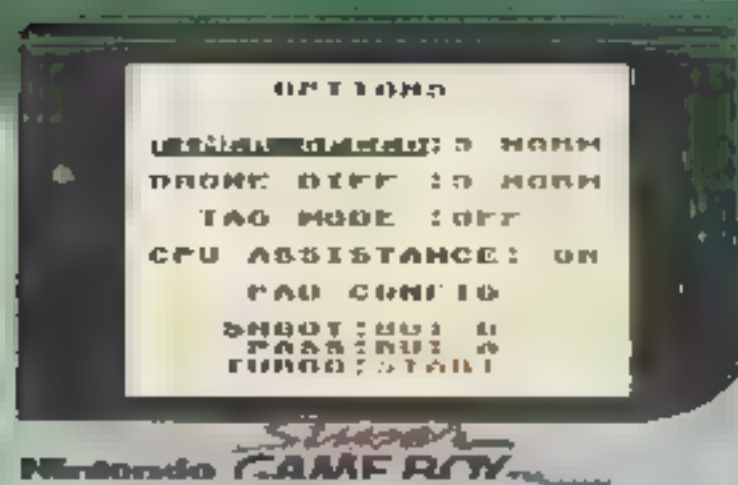


NBA JAM



Nintendo GAME BOY™

Computer Assistance (помощь компьютера). Если дела твоей команды плохи, при выборе этого варианта повышается вероятность попадания мяча в цель. Если эта функция не используется - шансы 50 на 50. Controller Configuration (закрепление конкретных функций кнопок).



Nintendo GAME BOY™

Автоматическая установка: * - передать/схватить B - бросить/блокировать Start - турбо Select - пауза. Теперь нажимай кнопку Start и крестом управления выбирай, будешь ли вводить свои инициалы (Yes) или пароль (хранение данных о достижениях, рейтинге, % выигрышей и потерженных командах). Если статистика тебя не интересует, жми на EX (вывод) и B.



Nintendo GAME BOY™

Остается выбрать партнеров по клубу. Каждая команда в NBA JAM состоит из двух игроков, рейтинг которых

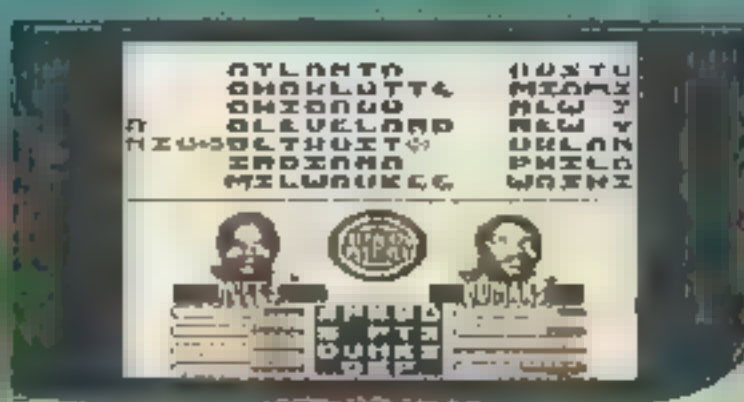
оценивается в 4 категориях (скорость, трехочковые попадания, ведение мяча и защита). К стыду своему, я знаю лишь трех игроков: Шакила, Майкла Джордана и Хоакина Олажьювона. Первых двух в списках игроков NBA JAM не обнаружилось, и я выбрал сутулого громилу Олажьювона (рост около 2.20). И не ошибся. Во-первых, у него один из лучших показателей в лиге по трехочковым броскам, а во-вторых, он оказался трудягой. Так я примерил майку "Хьюстон Рокетс". Ну, а тебе решать самому, кем из чернокожих гигантов быть. Белые в NBA - редкость, всех расхватали!



Nintendo GAME BOY™



Nintendo GAME BOY™



Nintendo GAME BOY™

ИГРА

Я уверен, что футбольные правила ты знаешь лучше, чем баскетбольные. Баскетбол в России не очень популярен: мало площадок (особенно на открытом воздухе), да и климат не тот. А главное, папа не водил тебя на баскетбольные матчи, не привил любовь к этой игре. Поэтому слово "Jam" скорее ассоциируется у тебя с вареньем, чем с баскетболом. Итак, главное.

Правила правил!

4 четверти по 3 минуты каждая. За попадание в корзину дается 3 очка (из-за линии), 2 очка (ближе линии).

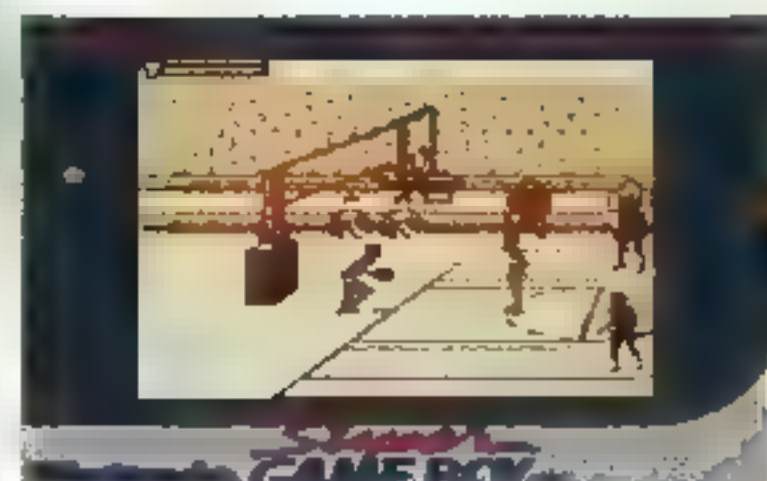
Понятное дело, при переносе баскетбольной игры в формат Game Boy, пришлось прибег-

нуть к терроризировать кнопку "B": может повезти). Если игрок трижды подряд поражает корзину, то получает неограниченное количество TURBO.

Вероятность последующих попаданий в корзину для такого асса повышается (пусть даже он бросает с центра площадки). Мяч в руках у него светится и оставляет дымный след! Правда, состояние TURBO продолжается до результативного попадания соперников и совсем не мешает партнеру по команде набирать очки.

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОКОМ.

Крест управления - для перемещения игрока по площадке. В нападении. Кнопка A - передача. Тут требуется особая точность, соперник не прочь получить подарок, перехватив мяч. Кнопка B - бросок. Твой игрок отпустит мяч (бросит), когда ты отпустишь кнопку. Если ты сделаешь это в верхней точке прыжка - увеличишь точность удара.



Nintendo GAME BOY™

нуть к некоторым условиям. Это и уменьшенное количество игроков, и отсутствие таких понятий как "фол", "лимит времени на атаку". Здесь если сирена прозвучала в момент полета мяча - очки не засчитываются. При игре в защите игрок может блокировать мяч только когда тот летит вверх. Когда обороняющийся игрок накрывает мяч, опускающийся на излете - раздается свисток и очки присуждаются сопернику, вне зависимости попал бы мяч в корзину или нет. (Однако, в момент касания корзины можно суетиться и пытаться лихора-

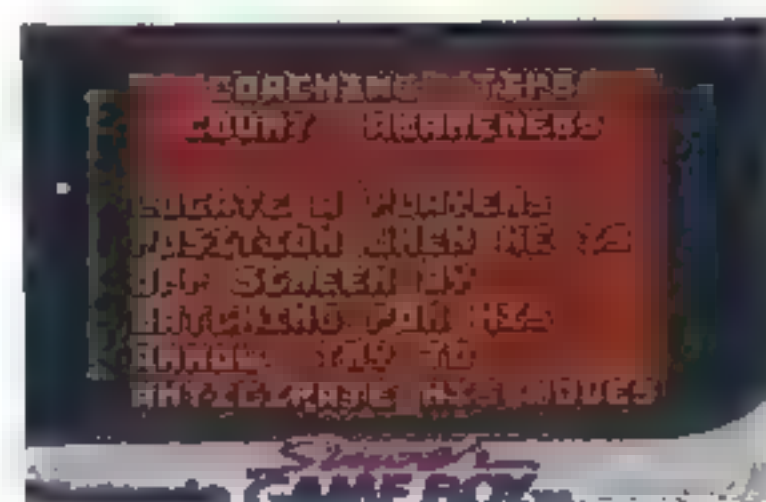
Бросок до или после верхней точки - несколько уменьшит вероятность попадания, зато может помешать обороняющемуся сопернику блокировать (перехватить) мяч. Несколько быстрых нажатий В - обманные финты (при этом прерывается дриблинг: нужно либо пасовать, либо бросать).



START-TURBO. Понятно, что это - увеличение скорости, уход в отрыв. Количество TURBO (энергии) ограничено и указывается измерителем, находящимся в верхней части экрана. А плюс TURBO - более быстрая и точная передача. В плюс Start - усиленный, эффектный бросок В защите.

Кнопка А - попытка схватить мяч, выбить их рук противника. Кнопка В - блокировка. Опыт приходит постепенно. Если "прыгаешь" рано - со-

перник хладнокровно дожидается твоего приземления и затем паразитит кольцо. "Прыгать" поздно - тоже не вариант, мяч пролетит над тобой. Если изображение мяча на экране замигало - значит тебе удалось коснуться мяча и изменить направление полета. **START - TURBO** - удвоенная возможность заблокировать удар. Кстати, при отпускании кнопки **TURBO** количество энергии постепенно восстанавливается. А плюс **TURBO** - повышенная "толкучесть". Поскольку в **NBA Jam** фактически нет правил, это означает, что при соприкосновении с игроком противника - тот отлетит в сторону.



Впрочем, та же участь постигнет и твоего игрока. В плюс Start - гораздо более высокий прыжок для блокирования удара. **СВИСТОК.**

Считай, что ты его слышишь. Беготня, хаос, черные тени - молнии. "Смешались в кучу кони, люди..."

Да, **NBA Jam** - сначала покажется тебе просто - таки Бородинской битвой. Трудно будет не перепутать игроков, вовремя бросить, в нужный момент помешать. Потом что-то начнет получаться. Я выиграл в четвертой игре. У тебя, уверен, может случиться победа уже в третьей встрече. Главное - совсем не это, не результат, не очки. К пятидесятой, сотой игре ты поймешь, главное - кайф от игры, удовольствие от своих (и чужих) действий, от перепетий матча. Вколачивание мяча в корзину станет потребностью, а непременный бросок через паузу - шиком, щегольством! Когда ты сможешь провести коронный джем - с поворотом на 360° - можешь считать (но никому не говори!), что в **NBA** впервые засвер-

кала не темная жая звезда.



ДОПОЛНЕНИЯ ОЛАЖЬЮВОНА

1. В положении (Tag Mode) ON управление передается с мячом. Если же пас перехвачен, ты продолжаешь управлять тем игроком, который отдавал мяч. 2. Когда игрок находится за пределами экрана, его положение показывает стрелка цвета его команды. Расстояние от края показывает, насколько далеко за пределами эк-

рана игрок, а высота стрелки - положение игрока на площадке в вертикальном положении.



3. При использовании энергии **TURBO** - стрелка темнеет. 4. Трижды подряд отличившемуся герою матча, тем не менее, требуется нажатие кнопки **TURBO**.

5. Расположение игрока и его рейтинг - вот основные критерии попадания в кольцо при нажатии кнопок В и Start (**TURBO**). Правда, на рейтинг надейся, но и сам не плошай!

...Матч закончился. Под гимны фанатов пройди к своему кадиллаку. Какой прекрасный вечер! Неллохо бы отметить победу. Я знаю один хороший китайский ресторанчик, вам с Сэйрой понравится! Но только уговор: не больше бокала кампари с апельсиновым соком!

[АБ 03].



С третьей попытки мини - чемпионат "Видео-стадиона" (напомним: в этом разделе на разных платформах "состязается" одна и та же спортивная игра) закончился без сенсаций. NBA Jam T.E. для Super Nintendo на первой ступени пьедестала почета. "Справедливость восторжествовала!" - в один голос заявляют наши эксперты. Действительно, когда "Видео-стадион" только задумывался, многие фыркали: "Это будет не интересно. Ясно, что каждый раз Super Nintendo будет на первом месте!" И ошиблись... Победы Game Boy (Tennis, №19) и Dendy Junior (F1, №20) - восьмибитных "мальчиков" над шестнадцатибитными "звездами" - внесли в "Видео-стадион" неожиданный элемент интриги. Но класс все же остается классом!..

NBA: Сирена

В этот раз события развивались так. NBA Jam на Game Boy отпал сразу: динамичный, но слишком обычный (мигающий после трехкратного точного попадания в кольцо мяч уже сильно не удивляет); Достоинств Game Boy, конечно, не отнимешь (NBA - в кармане твоей куртки!), но даже при игре "два на два" визуально отличить одну команду от другой трудновато. NBA Showdown'94 для Mega Drive - отличный баскет-симулятор. Однако доскональное, тщательное перенесение в формат MD-игры сыграло роковую роль. Игроков на площадке безумно много (хотя мы понимаем, что в настоящем баскетболе тоже по пять!) и с меню разработчики погорячились: слишком наворотили. Всегда почему - то хочется играть, а не копаться в настроечном меню!..

Диагноз для MD ("перестарались!") совсем не подходит Dendy Junior. "Super Basketball" - игра упрощенная, но слишком. Всего 7 команд на выбор, 10 игроков (5х2) носятся по площадке (ничего не разобрать!), лица неразглядываемы. Правда, есть изюминка (точнее, огромное изюмище!): вставки-перебивки. Документальный фильм на Dendy Junior - это очень круто! Но... до момента, когда включаешь "NBA Jam T.E." на Super Nintendo. Первые слова: "Сеги, Денди и Гейм Бой - отдыхают!" Реалистичнейшая графика, playability, чувство меры и изящество разработчиков, лица игроков и меню (как на фото 13х18!), кажется, капельки пота на коже можно увидеть!, "бьющие" по ушам разговоры, крики, ор, режим убыстряющейся игры (Juice Mode) для ассов, горящий мячик, прожигающий сетку... Словом, вот так, вздох - и только "ОЧЕНЬ!" Сплошные достоинства! "NBA Jam T.E." - чемпион!

Game Boy.

Ассортимент картриджей.

Боевик

Batman Forever
Jurassic Park-2
Mega Man-3
Monster Max
Probotector 2
Robocop vs Terminator
Stargate
T.M.N.T-2
T.M.N.T-3
Wario Blast
Judge Dredd



Гонки

F1-Race
Nigel Mansell



Интеллектуальные

Alley Way
Casino Fun Pack
Chess Master
Gallery
QIX
Solitaire Fun Pack
Solitaire
Tetris
Yoshi's Cookie



Приключения

Animaniacs
BC Kid 2
Cool Spot
Donkey Kong
Duck Tales-2
Kid Icarus
Kirby's Dream
Kirby's Dream land
Mario & Yoshi
Mickey's Dangerous Chase
Milon Secret Castle
Obelix
Pagemaster
Prehistorick Man
S.Mario Land
S.Mario Land-2
Smurfs
The Flintstones
Tiny Toon Adv.-I
Tiny Toon Adv.-II
Wario Land



Спорт

Tennis



ДЕСЯТЬ
СЛОНОВ

Game Boy

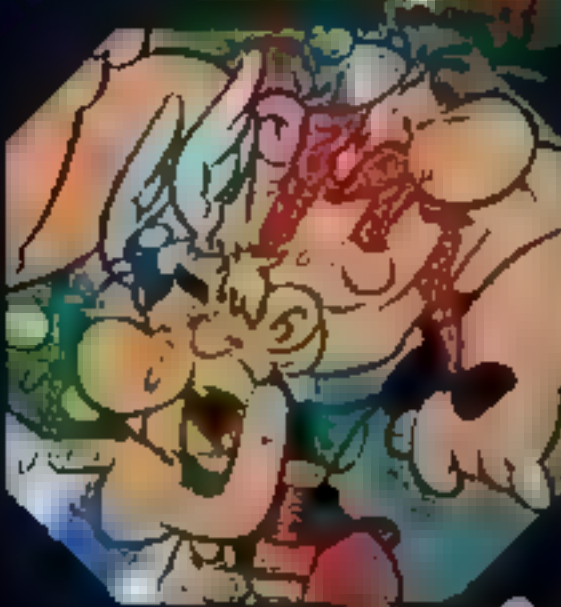
ИТ ПАРАД

1.



DONKEY
KONG
LAND

2.



ASTERIX

3.



SUPER
MARIO LAND

4.

WARIO
LAND

5.

MICKEY'S
DANGEROUS
CHASE

6.

MEGA
MAN 3

2.

7.

KIRBY'S
DREAM
LAND

8.

DUCK
TALES 2

9.

CASINO
FUN PACK

10.

CHESSMAS-

Tennis

Во время своей подачи подбрось мяч и быстро произведи удар мимо него. Затем подставь голову игрока (а если желаешь свою) под падающий мяч. Автоматически заработаешь очко в свою пользу.



Секреты могут не работать на неоригинальных продуктах, в т.ч. купленных не в торговой сети Dendy.

Maniacs Motocross

На пятом уровне только используя Nitros可以帮助你 получить еще 28 таких же устройств. Для этого сразу после того как возьмешь третью по счету капсулу, быстро нажми кнопку B. Скорость мотоцикла резко возрастет, ты взлетишь в воздух и в полете соберешь дополнительные 28 Nitros.

Batman

Если хочешь пропустить всю музыку, не играя, нажми на заставку Вверх и Вправо по диагонали, а затем Start.

нас снова!

...про SUPER NINTENDO

Если день от скуки долог
И измучен ты зевотой
То, дружок, давай-ка, знаешь,
Съезди в Dendy "на охоту".

Накопившиеся деньги,
Словно груз, карманы тянут.

Поохоться за "Сюбором".

Если Classic не заманит.

Ну, а самый точный выстрел.

Прямо таки в десять баллов.

Это он - Super Nintendo

Порожденье рук усталых!

Москва, М. Пронин

...про Mario

Марио, красавец наш,
Бруклинский водопроводчик.
Итальянских, знать, кровей,
Он спасает всех друзей.

Было, встанет поутру:

"Брат, Луджи, собирайся!

Чудо-Йоши запрягай!

За принцессой поезжай.

Будет весело в пути,

А врагов всех замочи!

Марио - герой-героев.

Никогда не ходит строем,

Всех врагов башкой забьет.

Полетает и споет.

Никогда его не брошу,

Потому что он хороший.

Бирабиджан, маленький Давид.

...про GAME BOY

Если ты совсем плохой
И увлекся наркотой,

Каждый день лежишь бухой,

Просыпаешься больной.

С треугольной головой.

Снова в школу ни ногой;

Каждый вечер - мордобой.

И в милиции - родной.

Для родителей - чужой.

И с девчонками - отбой.

Словом, - жизни никакой.

Знаешь что?

Купи "Game Boy".

Будет он "всегда с тобой!"

Пробежишь, как рысь, домой.

И - в игрушку с головой.

Каждый вечер - новый бой,

И поймешь, кто ты такой!

Скажут: "Парень он крутой!"

Изменился, стал другой!"

Happy End...

Совет простой.

Покупай себе Game Boy,

(Он совсем не дорогой!)

Москва, Барбудос

...про DONKEY KONG

Не долго думая, опять включаю п приставку.

И вижу я перед собой красивую заставку.

В большом тропическом лесу две обезьяны бродят,

Они в ту летнюю пору бананы здесь находят.

Один секрет, другой секрет и вот процентов много,

Но мне пройти здесь предстоит немалую дорогу!

Московская обл. Притуло Дмитрий

Dendy

сертификат

ХОТИТЕ ВЛОЖИТЬ
ДЕНЬГИ В
ПЕРСПЕКТИВНЫЙ
БИЗНЕС?
ОБРАЩАЙТЕСЬ
В **Dendy** !
ПОЧЕМУ?

Видеоигры будут покупать всегда.
Фирма Dendy - лидер отечественно-
го рынка видеоигр.

У нас самые низкие оптовые цены,
самые выгодные партнерские
условия.

Наилучший сервис, богатый
ассортимент.

Приглашаем Вас к сотрудничеству в
качестве оптовых покупателей, ди-
леров и франчайзиатов!

Оптовые поставки

Минимальная партия: от \$1000.

В розницу и мелким оптом приставки
продаются только через магазины

Оплата:

безналичная оплата на счет поставщика
или регионального дилера

допустима наличная оплата (преиму-
ществ и скидок не дает)

самовывоз со склада в Москве или
склада регионального дилера

Фирменный сервис

фирменная гарантия на все ви-
ды товаров

инструкция для всех приста-
вок

Дилерские соглашения

Дилерами Dendy могут стать ор-
ганизации с высокими объема-
ми и/или интенсивностью про-
даж (дилерские соглашения
при первой покупке не заклю-
чаются).

Дилеры имеют следующие
преимущества:

Фирменный сер- вис

фирменная га-
рантия на все виды това-
ров
инструкция для всех при-
ставок, описания игр для
Super Nintendo на рус-
ском языке

Торговое согласова- ние

Направле-
ние покупателей (в
том числе оптовых)
из данного региона к
дилеру.

Коммерче- ские пре- имущества

Максимальные скидки

при любом объеме партии.

Постоянное обновление ассор-
тимента

Рекламная поддержка

рекламные и оформительские
материалы для торгового места

рекламная кампания продукции
на центральном телевидении и в централь-
ной прессе.

публикация адресов торговых то-

чек дилеров в журнале "Dendy-Новая ре-
альность" и в каталогах для рассылки по
базе данных

предоставление рекламных ви-
деороликов для демонстрации в магазинах и
на местном ТВ

разработка и предоставление пе-
чатной и аудиорекламы.

еженедельная теле программа
"Новая Реальность", ежемесячный журнал
"Dendy Новая Реальность", ежеквартальные
каталоги игр

Юридическое сопровож- дение

Защита торговой марки. Предоставление
права использования торговой марки для
рекламы и оформления торгового места.

Информационное обслужи- вание

Опережающая информация о новых моде-
лях, играх, перспективных товарах, ассор-
тименте. Техническая информация и реко-
мендации по организации торговли. Ежеме-
сячные пресс-релизы Dendy с эксклюзив-
ной информацией.

Франчайзинг

Франчайзиатами Dendy могут стать вла-
дельцы или арендаторы торговых площа-
дей, желающие открыть фирменный мага-
зин Dendy. Франчайзиат остается самосто-
ятельным владельцем предприятия и ведет
бизнес под торговой маркой Dendy, имею-
щей хорошую репутацию на рынке. Договор
о франчайзинге при первой покупке не за-
ключается.

Франчайзиат получает:

все преимущества, предусмотре-
нные для оптовых покупателей и дилеров
использование трехлетнего опыта
Dendy в продаже видеоигр
полное использование торговой
марки.

Франчайзиат может по- лучить поддержку

Льготы по оплате товара
Обучение и стажировка сотруд-
ников

Помощь в оформлении фирмен-
ного магазина/отдела Dendy

Включение франчайзиатов в ка-
честве фирменных магазинов/отделов
Dendy в рекламные объявления, информа-
цию, рассылаемую зарегистрированным
пользователям, журнал "Dendy-Новая ре-
альность" ■ другие рекламные материалы

Dendy

сертификат



Элитная 16-битная приставка. 16-битные основной, видео и звуковой процессоры, 32 тыс. цветов, полноценный стереозвук, сопроцессор для трехмерных объектов, имеется возможность подключения по низкой и высокой частоте. В комплекте: блок питания, джойстик, RF-unit с набором шнуров. Система PAL (поставляется также NTSC-версия). Гарантия 6 месяцев. Производство: Япония.

VIRTUAL BOY

Первая портативная система виртуальной реальности, выпущенная на массовый рынок. 32 разрядный RISC процессор. Два дисплея высокого разрешения принципиально новой конструкции, дающие объемную графику с разрешением, недоступным на телевизионных и жидкокристаллических экранах.

GAME BOY™

Карманная игровая система на сменных картриджах. Независим от сети и телевизора: 4 батарейки в комплекте. Экран на жидких кристаллах, регуляторы контрастности изображения и громкости звука.

Стереозвук. Гарантия 6 месяцев.

Современная 8-битная приставка, облегченная модель для детей.

Отличается простотой и неприхотливостью в работе. Самая популярная приставка последнего времени. В комплекте шнуры и блок питания, два игровых джойстика. Система PAL. Гарантия 6 месяцев.

DENDY CLASSIC

Классическая семейная 8-битная приставка. Полное соответствие требованиям покупателей,

высочайшая надежность и увеличенный гарантийный срок. В комплекте блок питания, шнуры, два игровых джойстика. Система PAL. Гарантия 1 год.

SUBOR

Недорогая и надежная 8-битная приставка. В комплекте: шнуры и блок питания, два джойстика, световой пистолет, картридж. Система PAL. Гарантия - 6 месяцев.

16-БИТНЫЕ ПРОЦЕССОРЫ

Pro 16 Bit, Sega Mega Drive II, Sega Genesis CDX 32-битная игровая приставка на лазер-

ных дисках PANASONIC R.E.A.L 3DO

Более 400 наименований игровых картриджей и лазерных дисков для 8-, 16- и 32-битных приставок. Еженедельное обновление набора игр последними новинками.

Световые пистолеты. Скорострельные автоматы с "отдачей". Турбо-джойстики, инфракрасные дистанционные джойстики.

ЭНТЕРТЕЙМЕНТ АССОРТИМЕНТ



Я зовут Ербол Глухихе. Я хочу, дай мне пожалуйста 16-бит "денди" и "кассета" 6 штук. Я нравится Денди. Казахстане плохо бедный, тяжело денег тенге честно плохо не люблю. Вы пиши письмо, посылка тоже денди 16 бит.

Казахстан, г. Атбасар, Танкибаев Е

Расскажите, как отличить подделку от настоящего катеджа.

Одесская обл., Сеиз Сергей

Главарь, ее зовут Капелла. Она разбегается и бьет ударной волной и кидает шар, разлетающийся на 3 части. В нее надо втыкать палку и перекидывать.

г. Барнаул, Гарин Вадим

Какому нужен только к Mega Drive 2, а к "Сеге" нужен?

Челябинская обл., Гришаев Слава

Меня зовут самый лучший друг, но он для меня стал негодяем потому что он все время говорит плохие слова, бьет меня, у него есть приставка, вот он меня все время, вот я и поэтому заболел очень сильно.

г. Казань, Фонов Ильнар

Я живу в не перспективной деревне, в самой глуши. Из деревни никуда нельзя выехать и въехать.

Татарстан, Вафина Лейсан

Когда пришла домой, то заметила что по моему телевизору он показывает плохо, то-есть прыгает. Сходила к подругам у них все нормально. Посмотрела другие картриджи тоже самое иногда прыгает.

г. Тула, Родькина Женья

Какой называется один из двух картриджей по ганбою.

Московская обл., Завальный Вова и
Завальный Артем

Вы задавали вопрос, как переводится Cool Spot? Это означает "хладнокровный спот".

г. Шелково, Варлакова Мария

Вы спрашивали как переводится игра "Кул спот". Я думаю что она переводится как "культурное пятнышко".

Харьковская обл., Нюшко Евгения

Расскажите об игре про червя "Ешьте Грязь".

г. Псков, Павлов Дима

В мире "Новой реальности" я уже давно, однако в мире "Super Nintendo" я действительно недавно.

г. Барнаул, Егор

Вы не обижайтесь если найдете ошибки, потому что письмо пишу впервые и к тому же.

Брестская обл., Шинкарук Людмила

Спасибо вам. Можно я начну. Не знаю правдо это или нет, но я не знал тогда ничего о вашем существовании, но вы рассказывали о Мортал Комбаде и о закрытое фаталити рептилией зеленым мужиком.

Краснодарский край, Чернов Витя

Сергею Супоневу.

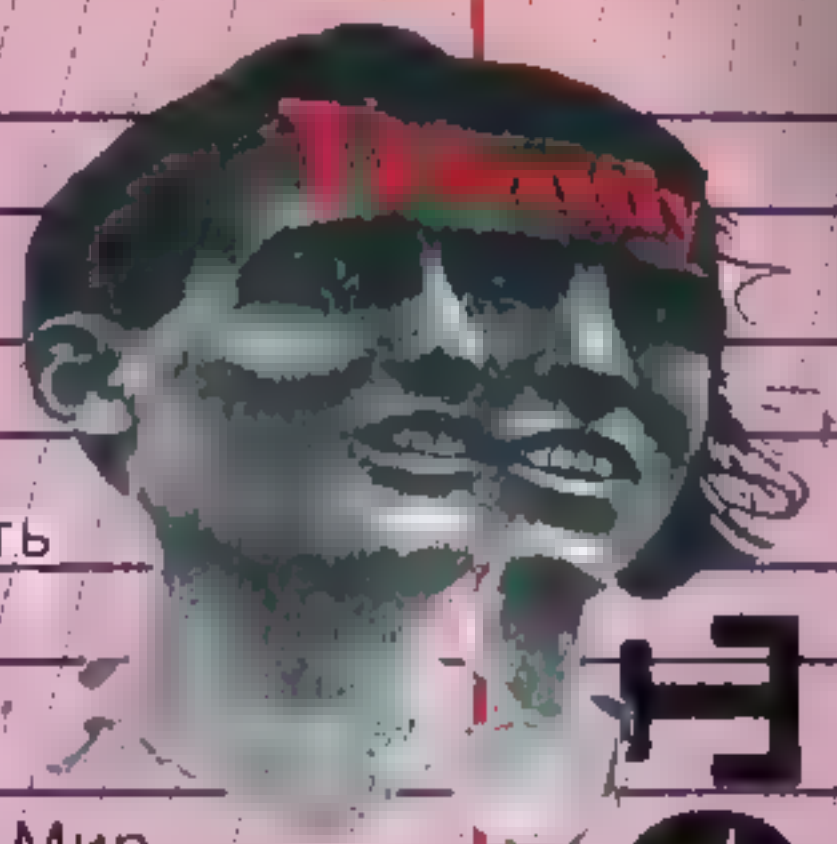
Пожалуйста пришлите мне картриджи, если вы такие добрые, как показываете себя в программе.

Тамбовская обл., Кравченко Сергей

Когда я смотрю вашу программу, меня бросает в дрожь, от того, что у меня нет Денди.

г. Уфа-39, Давидюк Константин

Новости от Nintendo.



НОВАЯ ВИДЕОИГРА О МАРИО НА ПЕРВОМ МЕСТЕ В ЯПОНИИ ПО СКОРОСТИ ПРОДАЖ

Торговые фирмы Японии сообщают о большом ажиотаже вокруг первой видеоигры с участием Марио, появившейся за последние четыре года. Nintendo Co., Ltd. было объявлено, что уже продано более одного миллиона экземпляров игры Super Mario World 2: Yoshi Island (Мир Супер Марио 2: Остров Йоши). Ожидается, что к концу сентября будет продано более 1,5 миллионов. Более того, в Нинтендо прогнозируют, что объем продаж во всем мире не уступит объему продаж для первой игры Мир Супер Марио (за пять лет было продано 3,4 миллиона экземпляров).

Огромный успех игры Мир Супер Марио 2 в Японии происходит параллельно с рекордной скоростью продажи игры Инстинкт Убийцы в Америке (за первую неделю продажи было продано в два раза больше экземпляров, чем за первую неделю продажи самой популярной игры прошлого года Страна Данки Конга). Это означает, что в обеих странах на первом месте по популярности среди 16-битовых видеоигр сейчас находятся игры Нинтендо.

Игра Мир Супер Марио 2 была выпущена в Японии 5 августа и поступила в продажу в Америке 2 октября. Несмотря на интерес к 32-битовым системам, который наблюдался в Японии в прошлом году, рынок свидетельствует о неизменном спросе на качественные 16-битовые иг-

ры. "Я думаю, что все занимающиеся видеоиграми понимают, что секрет успеха заключается в привнесении в программное обеспечение творчества и изобретательности", - говорит Питер Мейн, исполнительный вице-президент Нинтендо оф Америка по маркетингу.

"Мир Супер Марио 2: Остров Йоши является тому великолепным примером и поэтому Нинтендо продолжает бить все рекорды".

Феноменальный успех этой игры, в которой действует персонаж, популярность которого не убывает в течение десяти лет, а также стиль оформления игры, который сознательно имитирует начало 80-х годов, доказывает, что в данной области победу приносят хиты, а не биты.

В Японии объемы продаж 16-битовых систем Super Nintendo продолжают опережать объемы продаж 32-битовых систем, появившихся осенью прошлого года. За все время в Японии было продано более 15 миллионов систем Super Nintendo, из них более двух миллионов за последние 12 месяцев.

В США система Super Nintendo также опережает всех конкурентов; за все время было продано более 17 миллионов штук.

КОРОЛЬ ВЕРНУЛСЯ... В ПЕЛЕНКАХ

Йоши может летать, кататься на лыжах, обернуться автомобилем, поездом или вертолетом. Он плюется арбузными косточками, может проглатывать врагов, превращать их в яйца.

Владельцы Супер Нинтендо, наконец получи-

ли возможность приобрести видеоигру, которую

давно ждали - Мир Супер Марио 2: Острой Йоши. Это продолжение легендарной игры Мир Супер Марио, созданное знаменитым на весь мир разработчиком видеоигр Нинтендо Шигеру Миямото.

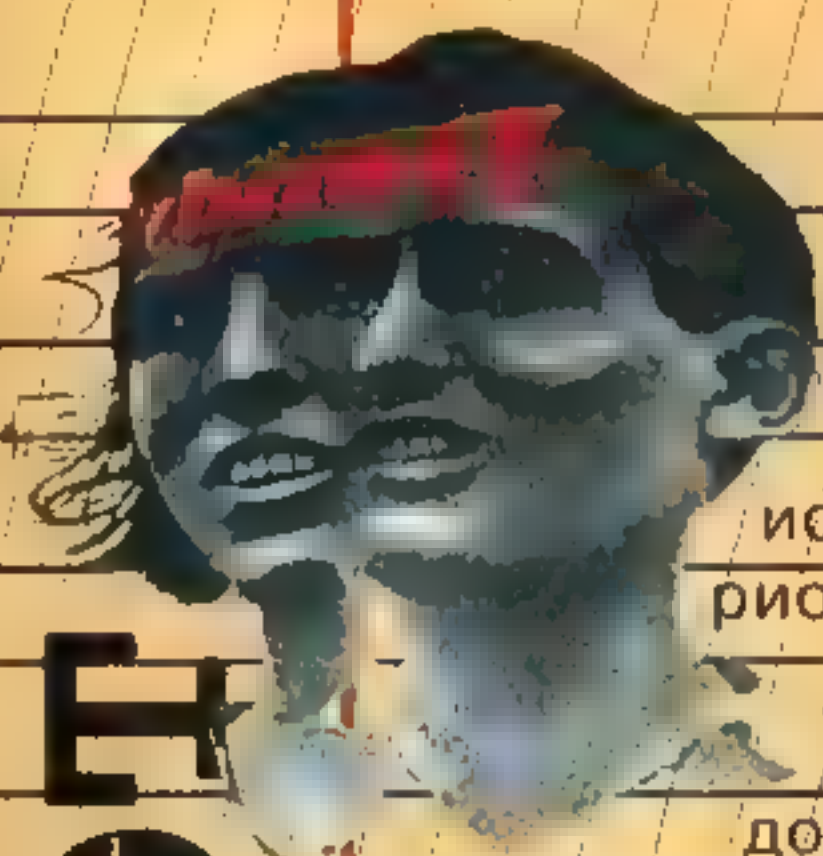
"Последний шедевр Шигеру Миямото, Мир Супер Марио 2: Острой Йоши, со своей новаторской графикой раздвигает границы возможного для 16-битовой платформы", - говорит Питер Мейн, исполнительный вице-президент Нинтендо по маркетингу. "Мы продали более 117 миллионов картриджей с участием Марио и ожидаем, что данная игра будет расходиться лучше всех предыдущих. В ней сочетаются достижения современной цифровой технологии с характерными для Миямото особенностями сюжета игры".

СЮЖЕТ МИЯМОТО

Марио, Луиджи, Принцесса Фоганка, Йоши, Боусер, Купас. Никому в мире видеоигр не удастся создать сюжет лучше, чем Шигеру Миямото. В 1985 году в трилогии Супер Братья Марио для 8-битовых приставок Нинтендо Миямото познакомил Америку с итальянским водопроводчиком из Бруклина, что послужило началом превращения индустрии домашних видеоигр в то, чем она стала сейчас.

В 1991 г. Миямото снова изменил облик домашних видеоигр с выпуском игры Мир Супер Марио для 16-битовых приставок Супер Нинтендо. Теперь в игре Мир Супер Марио 2:

ТОЛЬКО ДЛЯ ОТЛИЧНИКОВ ! 89



Остров Йоши он возвращается к началу истории о Марио. Короче говоря, малыш Марио, чудом избежав похищения, сваливается с неба прямо на спину Йоши с острова Йоши. Теперь клан Йоши должен помочь Марио встретиться с родителями и братом, которому, к сожалению, не удалось скрыться от похитителей.

Эта игра, на разработку которой ушло четыре года, имеет объем 16 мегабайт, что в четыре раза превышает объем предыдущей игры, и характеризуется изобретательной графикой и новаторским сюжетом, что всегда было характерно для игр Нинтендо.

ГРАФИКА МИЯМОТО

Графика параллельно прокручивающегося фона и переднего плана, а также многие персонажи Мира Супер Марио 2 имеют такой вид, как будто они были нарисованы вручную. Для создания некоторых персонажей игры использовалась принадлежащая Нинтендо технология графических микросхем Супер FX2. Это дало возможность создать врагов с размерами почти в половину экрана.

С помощью нового графического приема, называемого "морфингом", некоторые враги вырастают до гигантских размеров прямо у вас на глазах.

Удивительное изобретение Миямото, первое на любой 16-битовой платформе, позволяет проводить преобразования объектов на экране в реальном масштабе времени. Например, при соприкосновении с некоторыми пиктограммами Йоши превращается в

автомобиль, поезд, вертолет, подводную лодку или в машину для передвижения под землей.

ИГРА МИЯМОТО

В игре Мир Супер Марио 2 имеются две цели: успешно закончить каждый уровень и не дать похитить малыша Марио. Если по Йоши наносится удар, то Марио начинает уплывать от него внутри большого пузыря. У Йоши остается 10 секунд на то, чтобы спасти малыша Марио от похитителей.

В игре есть шесть различных миров и по восемь уровней в каждом мире, а также несколько скрытых уровней, всего более 60 уровней. На каждом шагу встречаются лабиринты, головоломки и маленькие игры, включая вариант классической видеоигры с выбиванием кирпичей Брейкаут. Среди прочего встречаются другие игры: Жребии (карточная игра), Зажги спичку, Игральный автомат, Переверни карты, Сравни карты, Рулетка, Кидание шариков, Хлопающие шарики, Собери монеты и Соревнование по плеванию арбузными семечками.

Мир Супер Марио 2 - это одна из наиболее изобретательных игр, появившихся за долгие годы. Йоши, который знаменит тем, что может схватывать врагов своим длинным языком и проглатывать их, теперь также может превращать этих врагов в яйца. При необходимости он может использовать одно из шести яиц, которые следуют за ним, для защиты от одного из 120 (!) различных противников, для приближения к себе пузыря малыша Марио, для ударов по далеко расположенным переключателям и поиска спрятанных предметов. Хотя основным персонажем игры яв-

ляется Йоши, есть возможность управлять и движениями малыша Марио. Когда Йоши попадает по одной из Супер Звезд, которые имеются в игре, малыш Марио надевает капюшон и становится неуязвимым.

Игра Мир Супер Марио 2: Остров Йоши была названа специалистами "наиболее приятной в визуальном отношении и интригующей игрой из серии с участием Марио".

Мир Супер Марио 2: Остров Йоши пользуется огромным успехом в Японии, где она продается с 5 августа. За два месяца в Японии было продано более 1,5 миллионов экземпляров, и по прогнозам объем продаж во всем мире должен быть не менее объема продаж для первой игры Мир Супер Марио, с момента выпуска которой в 1991 г. было продано 3,4 миллиона экземпляров.

"НАСИЖИВАНИЕ ЯИЦ" В ЧЕСТЬ НОВОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ МАРИО

Может быть ты знаешь о соревнованиях типа "кто дольше просидит на жердочке", но слышал ли ты о соревнованиях по Насиживанию Яиц?

Марио (самый популярный в мире персонаж видеоигр) просидел 32 часа на вершине яйца динозавра высотой в три метра. Он насиживал "вылупляющуюся" новую игру Мир Супер Марио 2: Остров Йоши.

Директора местных школ также принимали участие в рекламной акции. Они насиживали гигантское яйцо динозавра, чтобы получить деньги для своих школ. Нинтендо жертвовала таким школам по \$5.000.

"Игроки во всем мире с нетерпением ожидали появления новой игры Мир

Супер Марио 2: Остров Йо-ши", - сказал Перрин Каплан, менеджер Нинтендо оф Америка по корпоративным связям. "А насиживание новой видеоигры - это прекрасный способ помочь ей побыстрее появиться на свет. Кроме того, это способ помочь местным школам".

ИНСТИНКТ УБИЙЦЫ НИНТЕНДО УСТАНОВЛИВАЕТ РЕКОРД СКОРОСТИ ПРОДАЖИ

Самая популярная видеоигра среди аркадных автоматов Инстинкт Убийцы стала самой быстро продаваемой игрой Нинтендо за все время. По данным Нинтендо оф Америка, в первый же день продажи, 30 августа, было продано более 150.000 экземпляров.

Предыдущей самой быстро продаваемой игрой Нинтендо была Страна Данки Конга, которая была выпущена в ноябре прошлого года. Крупнейшие торговые фирмы сообщают, что за первый день было продано больше экземпляров Инстинкта Убийцы, чем Страны Данки Конга за всю первую неделю продажи.

Первые данные о продажах дают возможность прогнозировать, что Инстинкт Убийцы станет самой продаваемой игрой года, и к концу декабря будет реализовано более двух миллионов картриджей", - говорит Питер Мейн, исполнительный вице-президент Нинтендо по маркетингу. "А в более широком плане это говорит о том, что любители видеоигр предпочитают покупать великолепные игры для своих 16-битовых систем, а не выбрасывать по 300 долларов на новые, недоработанные системы".

Инстинкт Убийцы представляет собой игру-поединок для одного или двух игроков объемом в 32 мегабайта с использованием той же технологии усовершенствованного компьютерного моделирования, которая использовалась для разработки Страны Данки Конга. После того, как аркадный вариант игры впервые появился в прошлом году, только в США было зарегистрировано более 50 миллионов использований игры. Вариант игры для 16-битовых приставок Супер Нинтендо имеет рейтинг "Т" и пригоден для детей в возрасте от 13 лет.

НОВАЯ ИСТОРИЯ О ЗВЕЗДНЫХ ВОЙНАХ ДЛЯ НИНТЕНДО УЛЬТРА 64

Две крупнейшие компании, занимающиеся домашними развлечениями - Nintendo of America Inc. и LucasArts Entertainment Company объявили сегодня об образовании стратегического альянса для создания новой истории из серии Звездных Войн для видеоигровой системы Нинтендо Ультра 64.

Игра Звездные Войны: Тени Империи будет выпущена исключительно для видеоигровой системы Нинтендо Ультра 64 в середине 1996 года.

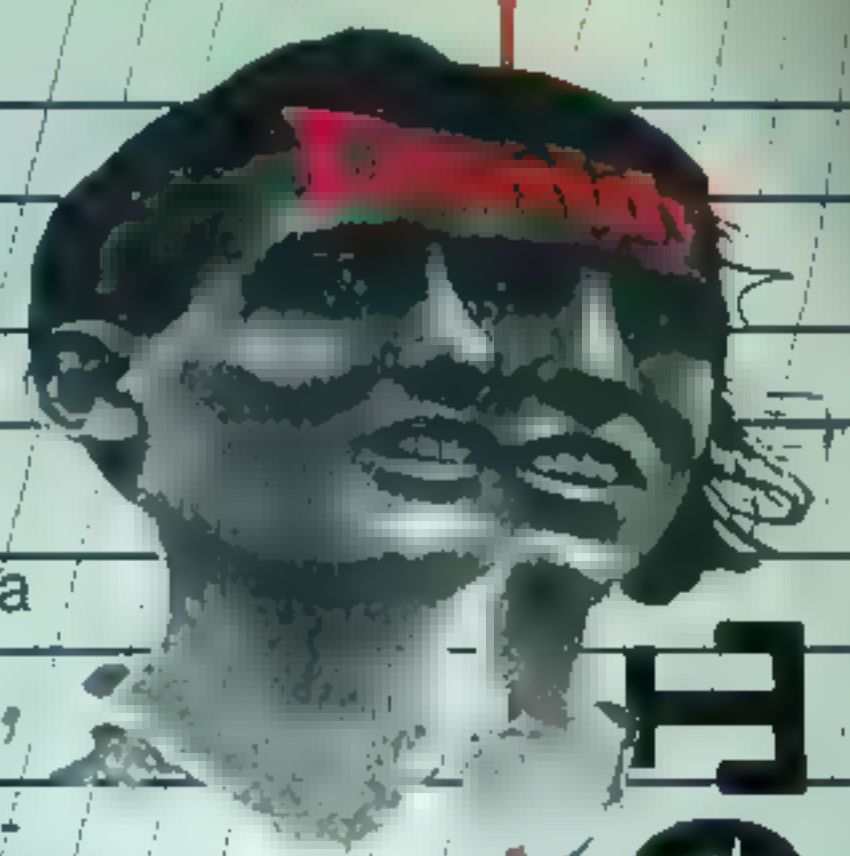
В новой игре из серии Звездных Войн будут полностью использованы возможности технологии Нинтендо Ультра 64, что даст возможность играть в очень быструю игру с поразительной и захватывающей графикой. Действие игры происходит между тем, как Империя наносит ответный удар и Возвращением Джедая, и игрок сталкивается с новым врагом из Звездных Войн, который рвется к власти. Также

предстоит встреча с печально знаменитыми Боба Феттом, Джаба Хати, Дарт Вейдером и самим Императором. Снежные скутеры атакуют армию чудовищных Императорских шагающих машин, причем игроки могут атаковать с любых направлений, при этом используется трехмерная техника, которая в настоящее время доступна только с использованием дорогостоящих компьютерных систем.

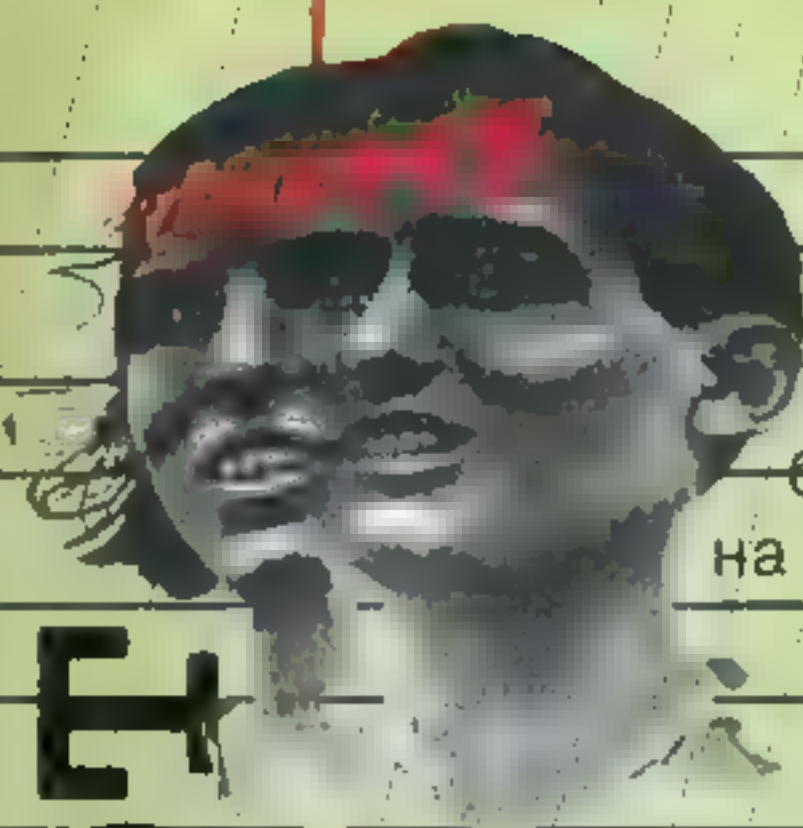
"Тени Империи являются важным дополнением к вселенной Звездных Войн, и я рад, что LucasArts и Нинтендо могут поведать поклонникам видеоигр эту новую историю", - говорит продюсер Джордж Лукас, основатель и председатель LucasArts. "Я очень рад, что эти приключения, которые стали частью нашей современной истории, продолжают развиваться с использованием новых сред".

"Мы также очень рады сотрудничать с LucasArts. Эта одна из лучших компаний индустрии развлечений", - говорит Говард Линкольн, председатель Нинтендо оф Америка. "Сочетание этой удивительной и оригинальной истории из серии Звездных Войн с видеоигровой системой Нинтендо Ультра 64 даст игрокам все, о чем они могли только мечтать. Кроме использования трехмерной графики реального времени, игроки будут обладать полной свободой перемещения и смогут управлять ходом игры. Все будет очень, очень реалистично".

Видеоигра будет центральным элементом презентации новой истории из серии Звездных Войн. Одновременно с игрой Тени



ТОЛЬКО ДЛЯ ОТЛИЧНИКОВ!



Империи издательством Bantam Books будет выпущена повесть, а

компанией Dark Horse Comics - серия комиксов. Также планируется выпуск дополнительных продуктов фирмами Topps, Kenner, Galoob и другими компаниями, имеющими лицензии на использование тематики Звездных Войн.

"Группа, которая занимается созданием Теней Империи, выросла на Звездных Войнах и играх Нинтендо, так что создание новой главы идеально подходит для них", - мнение Джека Соренсена, президента Lucas Arts. "Кроме творческих возможностей, художественного и технического мастерства они вкладывают в этот проект весь энтузиазм поклонников Звездных Войн".

Компания Lucas Arts Entertainment находится в Сан-Рафаэле, Калифорния и занимается созданием и выпуском интерактивного развлекательного программного обеспечения для различных платформ. LucasArts является одной из трех компаний Джорджа Лукаса.

ВЗРЫВНОЙ РОСТ ОБЪЕМОВ ПРОДАЖ И ПРОКАТА ТРЕХМЕРНОЙ ВИДЕОИГРОВОЙ СИСТЕМЫ

Менее чем через месяц после появления на рынке новая трехмерная видеоигровая система Нинтендо Virtual Boy уже продается во многих магазинах, и каждый день более 40.000 человек пользуются прокатом системы в рамках рекламной компании, организованным совместно с Blockbuster Video и NBC. За неделю с момента начала продажи 21 августа было поставлено более 100.000 комплектов первой по-настоящему трехмерной домашней системы. Запасы во многих магазинах уже кончились. "Это настоящий хит", - говорит директор по закупкам специализированной торговой фирмы ElectronicsBoutique. "Мы в экстазе".

Blockbuster Video и Нинтендо ожидают, что за первые четыре недели рекламной компании с системой ознакомится более миллиона человек, при этом предлагается возможность взять систему напрокат вместе с двумя играми на три вечера за \$ 9.95, или же опробовать ее на месте в одном из 3.000 отделений компании Blockbuster. Берущие систему напрокат получают купон на скидку в размере 10 долларов при покупке системы Virtual Boy у любого из официальных дилеров Нинтендо.

Как говорит Тед Иннес, вице-президент компании Blockbuster по маркетингу: "Эта наиболее успешная программа сот-

рудничества в области видеоигр, в которой мы принимали участие. Людям по-настоящему нравится Virtual Boy".

"Мы знаем, что создали выдающийся продукт, но у нас возникли большие сложности с демонстрацией его достоинств потребителям", - говорит Марк Весткот, менеджер Нинтендо по рекламным кампаниям. "При обычной двухмерной печатной и телевизионной рекламы мы не можем продемонстрировать потребителям трехмерные изображения игр. Но с помощью использования в нашей рекламной кампании возможностей широкой сети отделений Blockbuster и передачи рекламы по NBC в лучшее время, мы сумели вызвать интерес к этой уникальной игровой системе".

Virtual Boy представляет собой 32 битовую систему на основе RISC процессора, в которой используется два светодиодных табло высокого разрешения и зеркальное сканирование, что позволяет погрузить игроков в трехмерный мир красных изображений высокого разрешения, видимых на черном фоне. Трехмерный эффект усиливается за счет использования стереофонического звука и нового уникального джойстика с двумя рукоятками, который позволяет управлять перемещениями в трехмерном пространстве.

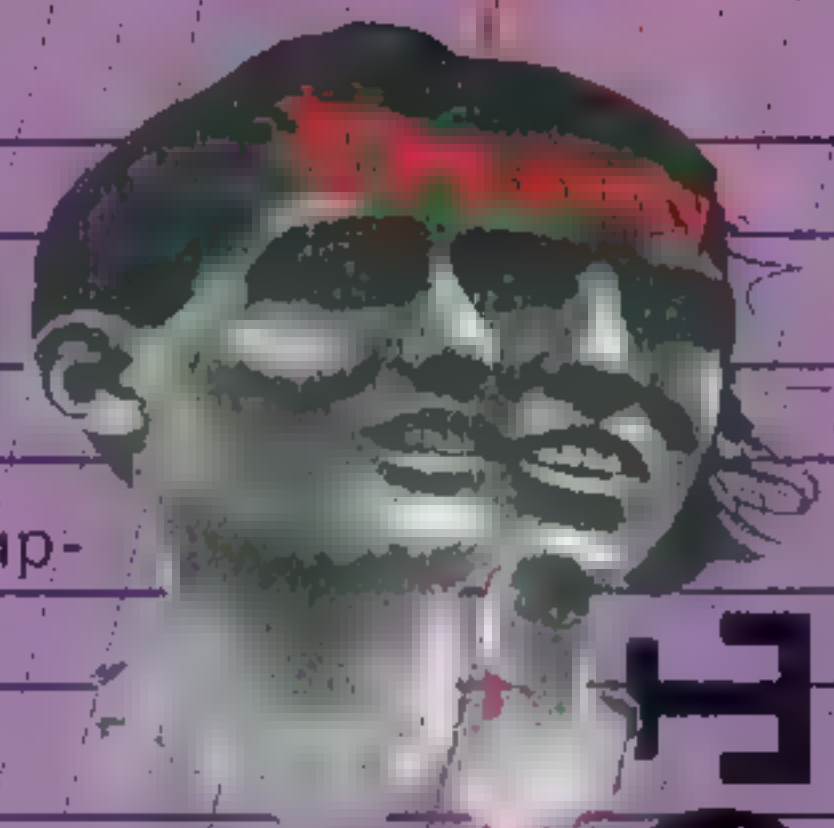
НОВОСТИ ОТ DENDY

СОСТОЯЛСЯ ОЧЕРЕДНОЙ СЕМИНАР ДИЛЕРОВ

27 - 29 октября в подмосковном пансионате "Лесные Дали" прошел III Ежегодный семинар диле-

ров торговой сети Dendy. В этом значительном мероприятии приняли участие директора крупнейших фирм на отечественном рынке видеоигр. Были подведены итоги работы за год, рассмотрены самые

горячие и набравшие проблем, намечены перспективы и пути продвижения вперед. В повестке дня доклады о стратегии развития и тактике оптовых продаж фирмы Dendy, об организации розничных про-



ТОПЬКО ДЛЯ ОТЛИЧНИКОВ !

даж, рекламной концепции, новых поколений видео-приставок и новинках видеоигр, организации ремонта и гарантийного обслуживания. Впервые в семинаре приняли участие директора региональных представительств Dendy.

Участникам семинара представлен мультфильм «Приключения слоненка Dendy».

Завершил семинар банкет в "Президент-Отеле" с вручением призов лучшим дилерам и региональным представителям (см. фото победителей на стр.94).

ПРОЕКТ "РЕГИОН" - ЕСТЬ ПЕРВАЯ ДЕЯТЕЛЬСКА

Проект "Регион" идет полным ходом. Региональные представительства Dendy во Владимире, Калуге, Чебоксарах, Казани, Твери, Красноярске и Оренбурге продолжают радовать покупателей. За последний месяц к ним прибавились Ульяновск ("Детский Мир" 2 этаж ул. Гончарова 11), Сургут (м-н "Радиотовары" ул. 50 лет ВЛКСМ 6/5) и Уфа (м-н "Орбита" ул. Первомайская, 31). Таким образом, можно сказать, что открытие новых магазинов поставлено на поток.

НОВАЯ РЕКЛАМНАЯ ПОЛИТИКА DENDY - РЕЗУЛЬТАТ ПРЕВЗОШЕЛ ОЖИДАНИЙ

За последнее время в России образовалось большое число владельцев приставок, в частности Super Nintendo, что не могло не повлиять на рекламную политику фирмы Dendy. Раньше фирма занималась рекламой игро-

вых приставок (Dendy, Super Nintendo, Game Boy) или торговой сети. Теперь стало возможно перейти и к рекламе конкретных картриджей.

Мы уже писали о существующей на Западе практике предварительной рекламы игры до того, как она попадает на прилавки магазинов. Такая практика введена в торговой сети Dendy и опробована на картридже Batman Forever (см. №№ 19-20). Приобретенный опыт был использован при рекламе картриджа Killer Instinct. Картриджи в игровых автоматах, демонстрационные видеокассеты и плакаты в московских фирменных магазинах Dendy, информация в "Вечерней Москве", телепрограмме "Новая Реальность" на ОРТ, а также адресная рассылка по базе данных сыграли заметную роль. Рекламная кампания, кстати проведенная при минимуме затрат, показала свою эффективность. Продажи превысили средний уровень в несколько раз, и картриджа хватило далеко не всем.

ЕЩЕ РАЗ О НЕДОБРОСОВЕСТНОЙ КОНКУРЕНЦИИ

В нашей стране сотни магазинов Dendy. Они имеют хорошую репутацию у покупателей. Некоторые фирмы пытаются воспользоваться этим и открывают магазины под вывеской Dendy, торгуя нелегальным товаром. Тем самым они порочат славное имя симпатичного слоненка. Фирма Dendy борется против такой недобросовестной конкуренции.

В число недобросовестных конкурентов попало ТОО "Ациос" - владелец

трех магазинов в г.г. Чебоксары и Новочебоксарск. Эта фирма использовала в оформлении своих торговых точек товарные знаки (Т) Dendy. Новая реальность, а также характерное изображение слоненка без разрешения владельца указанных знаков, т.е. незаконно. При этом в продаже находились различные игровые приставки (в т.ч. под марками Kenga, Batman и др.). Незаконное использование товарных знаков является одним из видов недобросовестной конкуренции, что и послужило причиной обращения фирмы "Денди" в Антимонопольный комитет.

В своем решении Комиссия признала факт незаконного использования ТОО "Ациос" товарных знаков и указала на недопустимость подобных нарушений в дальнейшем. Более жесткие меры Комиссия применять не стала, учитывая, что к моменту рассмотрения дела ТОО "Ациос" убрал из оформления магазинов все указанные товарные знаки.

Со стороны фирмы "Денди" есть все основания считать такое решение эффективным - незаконно используемые товарные знаки исчезли из магазинов в течение нескольких дней после извещения о рассмотрении дела в Антимонопольном комитете, хотя до этого ТОО "Ациос" в течение трех месяцев отказывался выполнить эти требования.

В 1995 году в журнале "Dendy - Новая Реальность" (в №№ 19-21, издаваемых непосредственно фирмой Dendy) вышли описания следующих игр:

Картридж	№ Журнала	Название статьи
ASTERIX	19	ПОБЕДЯТ ЛИ ГАЛЛЫ ЦЕЗАРЯ СПУСТЯ 2000 ЛЕТ?
AXELRAY	21	ПРОЛЕТАЯ НАД ГНЕЗДОМ СТАРУШКИ. ЗЕМЛИ.
BATMAN FOREVER	20	НАЧИСТИ ЛИЦО ДВОЙНОМУ
ЛИЦУ BEAUTY & BEAST	21	СТАРУХА ПОСТУЧАЛА ТЕМНОЙ НОЧЬЮ.
BLACK HAWK	19	РАССТРЕЛЯЙ ИХ СЗАДИ!
BUGS BUNNY	20	ИСПОЛЬЗУЙ ТО, ЧТО ПОД РУКОЮ.
DOOM	21	КАК ПРИЯТЕН РЫК РАЗЪЯРЕННЫХ ЧУДОВИЩ!
DRAGON: THE BRUCE LEE STORY	20	НАСТОЯЩАЯ ИСТОРИЯ БРЮСА ЛИ...
EARTHWORM JIM	19	ДВАЖДЫ ГЕРОЙ ЗЕМЛИ - ЧЕРВЯЧОК ДЖИМИ!
EEK! THE CAT	19	У КОШКИ ЧЕТЫРЕ НОГИ, НО ТРОГАТЬ ЕЕ НЕ МОГИ!
F-1 POLE POSITION - 2	20	СЛОЖНЫЙ ПАРЕНЬ, ЭТОТ ПРОСТ.
F-ZERO	19	НЕ ВЛЯПАЙСЯ В КОРИЧНЕВУЮ КЛЯКСУ!
GHOUL PATROL	20	СЕЗОН ОХОТЫ НА ВАМПИРОВ.
INDIANA JONES	21	НА ПУТИ К СУДЬБЕ ХЛЫСТ - ДОСТОЙНОЕ ОРУЖИЕ.
LOST VIKINGS	20	А ПОУТРУ ОНИ ПРОСНУЛИСЬ....
NBA JAM T.E.	21	НЕ ОБЪЕШЬСЯ "ГОРЯЧИХ ТАБЛЕТОК".
MICKEY MANIA	21	ПОПРЫГАЙ НА ЛЫСИНЕ БЕЗУМНОГО ДОКТОРА.
PUTTY SQUAD	20	ПРИКЛЮЧЕНИЯ ГОЛУБОГО ШАРИКА.
RISE OF THE ROBOTS	21	БУНТ МУЛЬТИЗАДАЧНЫХ И УЛЬТРАЗУМНЫХ.
SMASH TENNIS	19	ТАЙ-БРЕЙК. ПЕРЕХОД ПОДАЧИ 1.
SPARKSTER	19	ПРИНЦЕССА, ШЛИ БЫ ВЫ ПО ДАЛЬШЕ... ОТ МЕСТА СРАЖЕНИЯ!
STARGATE	21	ПОЙДИ ТУДА - РА ЗНАЕТ КУДА.
SUPER BATTLETANK 2	21	СУПЕРТАНКУ И КОМАНЧИ НЕ СТРАШНЫ
TRUE LIES	20	ОСТАВЬ ОТ ВРАГА ДЫМЯЩИЕСЯ БОТИНКИ!
AERO THE ACROBAT	19	МЫ - РЕБЯТА - АКРОБАТЫ
ANDRE AGASSI TENNIS	19	ТАЙ-БРЕЙК. ПЕРЕХОД ПОДАЧИ-2
BEAUTY & THE BEAST BELLE'S QUEST	20	ПРО КРАСАВИЦУ, СПОРТСМЕНКУ И ПОЧТИ - КОМСОМОЛКУ.
BUBBA'N' STIX	20	ОХОТА НА БАББУ С ПАЛКОЙ.
CASTELVANIA	19	ТРЕПЕЩИ, ВАМПИРЕСКУ!
COOL SPOT	19	КРУТОЕ ПЯТНЫШКО.
DEMOLITION MAN	21	СТАЛЛОНЕ РАЗМОРОЖЕН И К БОЮ ГОТОВ!
EARTHWORM JIM	19	ДВАЖДЫ ГЕРОЙ ЗЕМЛИ - ЧЕРВЯЧОК ДЖИМИ!
ETERNAL CHAMPION	20	ИНЬ-ЯНЬ, В БОЮ НЕ БУЯНЫ!
GOLDEN AXE 3	21	ЗАТОЧИТЕ ЗОЛОТЫЕ ТОПОРЫ!
JAMES POND 3	21	С ГОЛЫМИ РУКАМИ МНОГО НЕ НАВОЮЕШЬ.
KING OF MONSTERS 2	21	СКАЖИ: "КИЛИ-КИЛИ", ПОЛУЧИШЬ В ГЛАЗ!
MUTANT LEAGUE HOCKEY	20	"МЕРЗКАЯ ОТРЫЖКА" - ЧЕМПИОН !!!
NBA SHOWDOWN '94	21	В ЭТОМ ШОУ ДАУНОВ НЕТ!
NIGEL MANSELL ...	20	ТЕБЯ ЗАНЕСЛО, NIGEL!
NBA JAM	20	БУМ ШАКА-ЛАКА ИЛИ СОВСЕМ-НЕ-КЛУБНИЧНЫЙ-ДЖИМ?
SEAQUEST	21	ЧЕРЕЗ 22 ГОДА ТЫ СТАНЕШЬ КАПИТАНОМ
STARGATE	21	ПОЙДИ ТУДА - РА ЗНАЕТ
STAR TREK: THE NEXT GENERATION	21	ОТЗВУКИ ПРОШЛОГО

Уважаемый читатель!
Фирма "Денди" хотела бы узнать твое мнение о журнале "DENDY- НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ". С этой целью мы предлагаем тебе ответить на несколько вопросов. Отвечать на вопросы анкеты несложно: к каждому вопросу есть несколько вариантов ответов, выбери тот из ответов, который в большей степени отражает твое мнение, и соответствующий варианту ответа номер (слева) обведи кружком или впиши недостающее.

Заполненную анкету отошли по адресу: 121170, Москва-170, DENDY, с пометкой "АНКЕТА"

Внимание! Ксерокопия не принимается.

1. Читаешь ли другие журналы по видеоиграм? Если да, то какие и как часто? (впиши название)

Да, читаю часто

Да, иногда читаю

Нет, не читаю

2. Ты прочитал наш журнал, и, наверное, одни статьи понравились больше, а другие меньше. Выберите те статьи, которые считаешь лучшими в этом журнале и впиши их код (причем, оценивается не картридж, а содержание и стиль статьи - занимательность, понятность и увлекательность). КОД указан в конце каждой статьи - справа: например, [DP10], [AM30] и т.п.

Лучшие статьи этого номера

Выбери те статьи, которые не понравились, которые считаешь худшими с точки зрения содержания, стиля и впиши их код

Худшие статьи этого номера

3. Нравится ли тебе оформление нашего журнала? Отметь несколько запомнившихся иллюстраций к играм (по коду)

Лучшие иллюстрации этого номера

4. Самое трудное - придумать заголовок для описания игры. Мы не знаем, по душе они тебе или нет. Напиши по этому поводу что-нибудь и отметь удачные на твой взгляд заголовки:

5. В нашем журнале есть несколько рубрик. Возможно ты считаешь одни рубрики более интересными, важными и полезными для себя, а другие менее. Мы предлагаем тебе высказать свое мнение по этому поводу. Если ты считаешь, что для журнала необходимы новые рубрики, которые вызовут интерес у многих, подскажи нам, пожалуйста, какие

Нужные рубрики

Ненужные рубрики

Анкета

Новые рубрики

6. Перед тобой №21(3) журнала "DENDY - НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ". И мы хотим, чтобы ты поставишь ему отметку по привычной 5-бальной системе

7. Прими участие в ХИТ-ПАРАДЕ "ДЕСЯТЬ СЛОВ". Напиши три самых лучших на твой взгляд картриджа (для каждой приставки) Самые лучшие картриджи

Не забудь указать: какого класса твоя игровая приставка

Класс DENDY - 8-bit (приставки Junior, Classic, Subor и др.)
Класс Super Nintendo - 16-bit
Класс Mega Drive - 16-bit

Класс Game Boy
Другая (какая именно)
У меня нет игровой приставки

И последний блок вопросов.

Сколько тебе полных лет

Откуда ты (город, область)

Смотришь ли ты телепрограмму "Новая реальность" по каналу OPT

да нет

А если ты из московского региона, напиши, читаешь ли рубрику "Видеигры от Dendy" в газете "Вечерняя Москва" по пятницам

да нет

Если ты ответил на все вопросы, то теперь тебя ожидает

Лотерея

Зачеркни 4 любые цифры (только 4!) в карточке и отправь (вместе с анкетой). Номера выигравших билетов для №21 будут опубликованы в №23. Всех угадавших 4 цифры, ждут

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

призы от фирмы **Dendy**

URBAN STRIKE

WIZ'N'LIZ

COOL

ALADDIN

ALIEN 3

BOAT DUEL

DARKWING DUCK

F-1 SENSATION

FELIX THE CAT

GHOST'S GOBLIN

GOLDEN AXE-4

MACHRIDER

METAL GEAR

NINJA REUKENDEN 3

PRINCE OF PERSIA

RED FOR JACKEL

SNOOPY

SUPER BASKETBALL

WIDGET

TENNIS

BATMAN FOREVER

BC KID 2

DONKEY KONG LAND

DUCK TALES 2

EARTHWORM JIM

F-1 RACE

JURASSIC PARK 2

KIRBY DREAM LAND

MEGA MAN 3

MICKY'S DANGEROUS CHASE

NBA JAM

OBELIX

QIX

ROBOCOP VS TERMINATOR

SMURFS

STARGATE

SOLITAIR FUN PACK

SUPER MARIO LAND

TOP RANK TENNIS

WARIO BLAST

WARIO LAND

ГО - ЭТО НЕ ЗВУКИ МУ...

19 МЕЛОУН, ТЕБЕ КАЮК!

19 ЗВЕЗДНАЯ РОДНЯ ДЕДА МА-ЗАЯ.

20 ТАК НЕСЛОЖНО УБИВАТЬ БОС СОВ!

21 НАЙДИ СВОЮ ВОЛШЕБНУЮ ЛАМПУ.

19 ЛЫСАЯ ЯРОСТЬ

21 МЫ НА ЛОДОЧКЕ КАТА ЛИСЬ...

19 БАНАНОВЫЕ МОЗГИ В КАНАЛИЗАЦИИ

20 СЕЛ В БОЛИД - ГОЛОВА НЕ БОЛИТ.

20 ТВОЯ КИСКА ВЫБРАДА БЫ "ФЕЛИКАС"!

20 ВО, БЛИН: ГОБЛИН!

20 ПРОСТО РУБАЙ ИХ ТОПОРИ КОМ!

19 БЫЛ ИВАНОВ? СТАЛ МАЧРАЙ ДЕР!

21 ОДИН В ДЖУНГЛЯХ НА МЕТАЛЛИЧЕСКИХ НОГАХ

21 ЖИКЕНДЭН, ОТКРОЙ ЛИЧИКО

20 ОЧЕРЕДНОЙ ВОЕННЫЙ КОНФЛИКТ В ПЕРСИДСКОМ ЗАЛИВЕ.

19 ГИМН ЦВЕТА ХАКИ

20 ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ЩЕНКА.

21 БАСКЕТБОЛ - ИГРА ДЛЯ ЧЕРНЫХ!

21 ИЛОНАВТ СИНЯК.

19 ТАЙ-БРЕЙК. ПЕРЕХОД ПОДАЧИ-3

21 БЭТМЭН ЖИЛ, БЭТМЭН ЖИВ, БЭТМЕН БУДЕТ ЖИТЬ!

21 НА ЛУНЕ ХОРОШО!

20 EXPRESSO И KONG*PUCCINO

19 БЕСКОНЕЧНЫЕ УТИНЫЕ ИСТОРИИ.

19 ДВАЖДЫ ГЕРОЙ ЗЕМЛИ - ЧЕРВЯЧОК ДЖИМ!

20 F-1 RACE. ПРИЯТНОГО АППЕТИТА!

21 ПО ДИНОЗАВРАМ - ПЛИИ!

19 СТРАНА - ПУЗЫРЬКОВИЯ.

19 МЕГАМАНИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

20 ...И МЫШКА ТВОЯ НАВСЕГДА!

21 ОЛАЖЬОВОН ИЗ СЕРОЙ КОРПОБОЧКИ.

20 ПРОТИВ РИМЛЯН - УДАР "ВСТРЕЧНАЯ ЭЛЕКТРИЧКА".

21 ОТ МАРКЕРА К ПАРКЕРУ.

20 РОБОКОП ТЕРМИНАТОРУ НЕ ТОВАРИЩ.

19 ОТОМСТИ ЗА ОЧКАРИКА!

21 ПОЙДИ ТУДА - РА ЗНАЕТ КУДА

21 ЗДЕСЬ КРАПЛЕННЫХ КАРТ НЕ БЫВАЕТ!

19 ВЕЛИКИЙ МАРИО, ОСВОБОДИТЕЛЬ ВСЕХ ЗАРАЗЯТ.

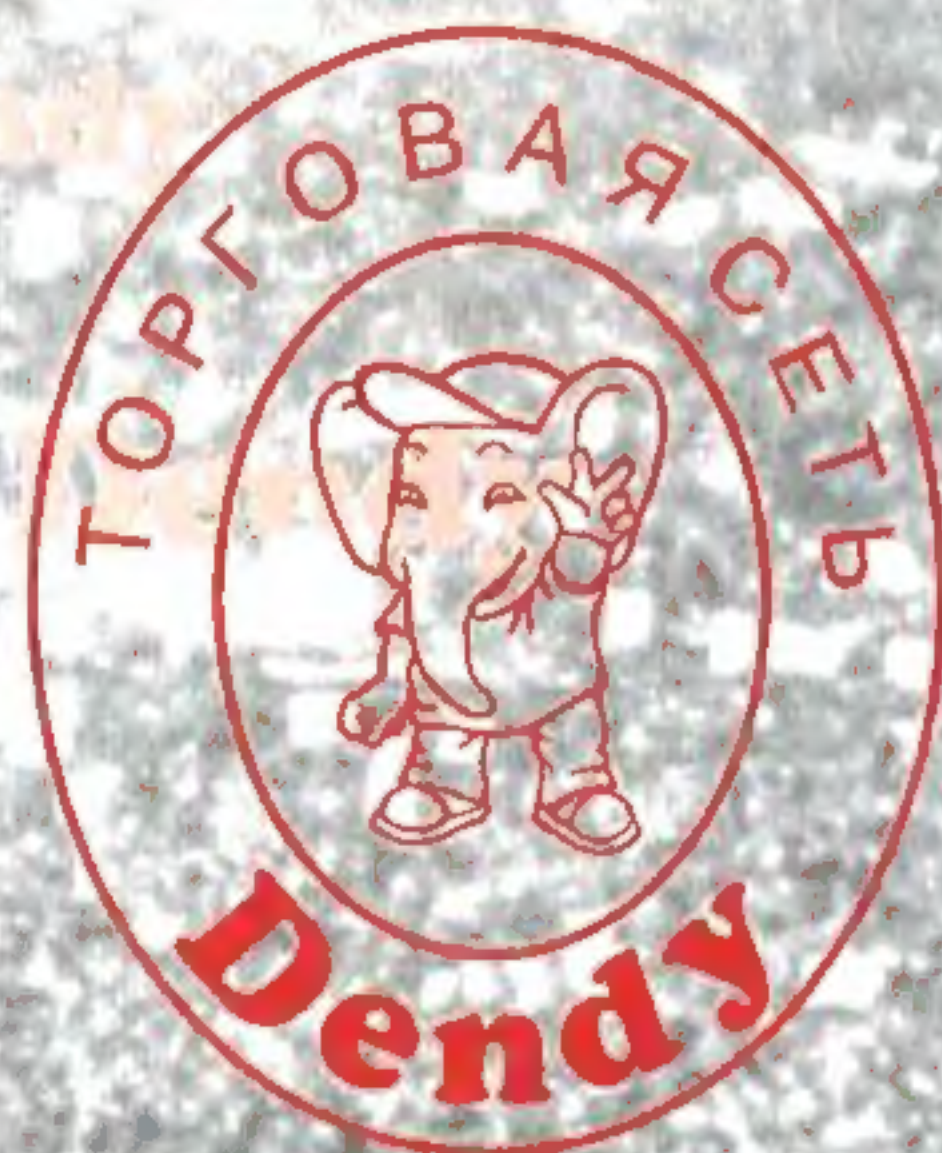
19 ТАЙ-БРЕЙК. ПЕРЕХОД ПОДАЧИ - 4

20 ВАРИО БОМБУ НАШЕЛ У ВОРОТ...

19 ВАРИО И МАРИО - БЛИЗНЕЦЫ-БРАТЬЯ.

Горячая новость от Dendy!

Теперь поклонники видеоигр (и не только!) смогут приобрести в фирменном магазине Dendy на Красной Пресне 34 (2 этаж) фирменные (исключительно музыкальные!) компакт диски для CD проигрывателя. Всего 4000 наименований! От забойной альтернативщины через блюз, джаз и классику до техно-диско-рэпа и металла! В общем, музыка на любой вкус! Цены, кстати, весьма умеренные. Представь себе - можно прикупить звуковую дорожку к Batman Forever или Demolition Man и прослушивать музыку перед игрой и после (но не вместо!) для повышения остроты ощущений. А просто любителям музыки напоминаем, что не каждый диск возможно купить в подделке! Да и куда приятней найти в "компакте" тексты песен и фотографии кумиров, а не дешевый образец болгарской (китайской) полиграфии или довольствоваться "лысым" CD. Покупая компактеты на Красной Пресне 34, вы на 100 процентов застрахованы от подделок!



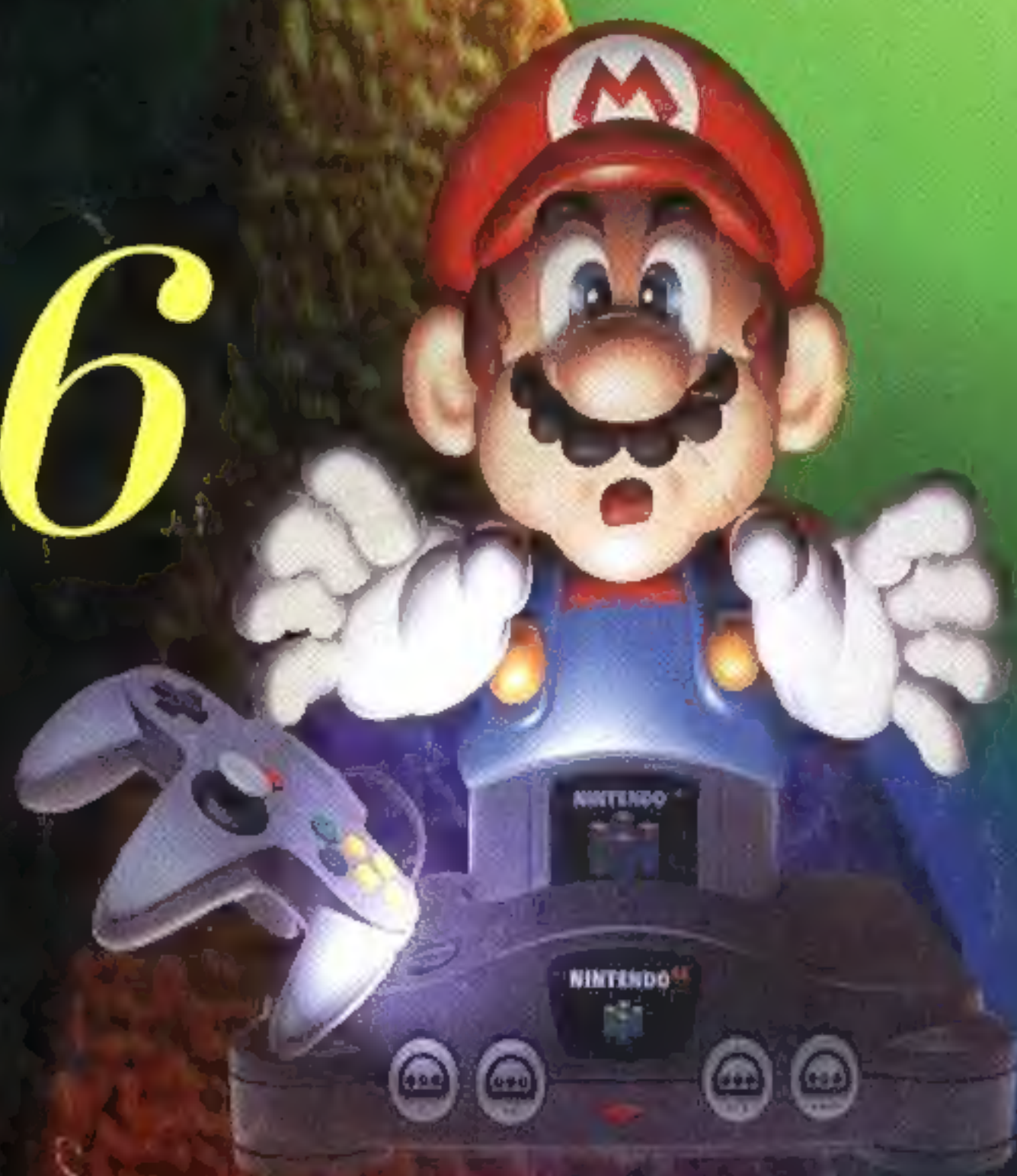
Dendy



IN PERSON
Format:
inst (filesystem)
Sequence No.:
900
Notes:
Contains installation
tools. Contains
user-mountable
filesystem

U. S. GOVERNMENT RESTRICTED RIGHTS LEGAL
Use, duplication or disclosure of the software contained
herein is subject to restrictions as set forth in FAR
CD by the Government is subject to restrictions as set
FAR 52.227-19(c)(2) or subparagraph (c)(1)(ii) of the
Technical Data and Computer SOFTWARE clause at
252.227-7013 and/or in similar or successor clauses in
the DOD or NASA FAR Supplement. Unpublished
or the DOD or NASA FAR Supplement. Unpublished
reserved under the Copyright Laws of the United States
Contact: manufacturer is SILICON GRAPHICS,
2011 N. Shoreline Blvd.,
Mountain View, CA 94039-7311.

1996



1991



1985

